XBOX 360
X360玩家专门志

圣诞假日号
轻松游戏 快乐生活

Vol.9 典藏级豪华攻略集合

联合出击 猎天使魔女/使命召唤 现代战争2/刺客信条 II
横行霸道 风流托尼之歌/野性传奇

年末特稿 份量十足


第1弹
盘点2009
年终点评 收官之作


第2弹
2010新起点，新轮回
温故知新 展望未来


第3弹
至尊年鉴2009
游戏宝典 软饭必备


第4弹
成就集中赢 Vol.2
大受好评 再度出击


猎天使魔女
最高难度演示+隐藏BOSS紫月打法


使命召唤 现代战争2
特别行动演示+全电脑收集指南


VGA09大赏
全球首度公开多部大作最新影像



◆超值附赠：使命召唤 现代战争2 高品质MP3 ◆VGA09最新公开影像：光环 致远星、星球大战 原力释放2、变形金刚 塞伯坦之战……

XBOX360 Vol.9
X360玩家专门志

我期待

我期待，来年X360能推出“轻薄版”，不仅体积更小更轻便，而且彻底解决“三红”绝症，让吾等玩家再无后顾之忧；

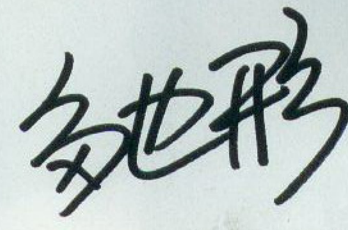
我期待，来年Natal Project能以平民化的价格推出，不仅彻底推翻陈旧的操作方式，而且能带给我们更为流畅更为舒适的游戏体验；

我期待，来年X360能有更多中文化游戏大作，不仅是《最终幻想 X III》这样的大作中文化，而且能有更多本土化带有中国文化气息的游戏作品；

我期待，来年各位“×饭”“×青”“×徒”之间，不仅不再有无谓的的纷争，而且大家能心平气和地坐下来讨论游戏心得，分享游戏体验，品味游戏文化；

我期待，来年中国大陆电视游戏市场能真正开放，不仅行货主机和游戏能顺利进入市场，而且玩家们能享受到真正的行货官方保修服务。

2010，我很期待！

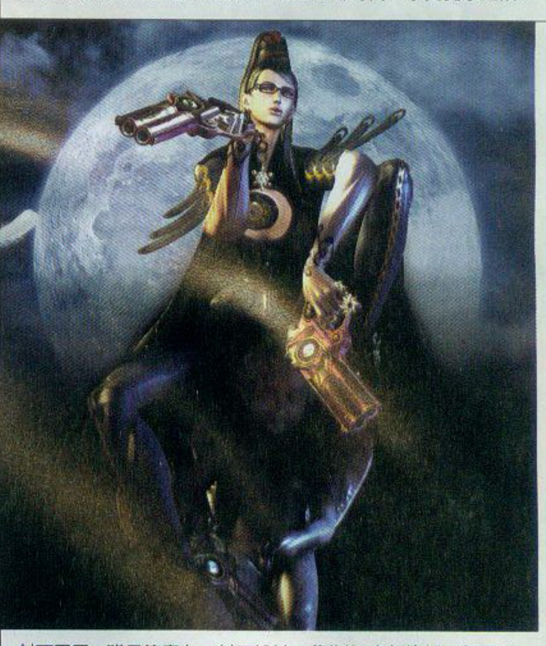


2009.12.12

Xbox360 Special DVD Vol.9

超过100分钟的极限影像让你看到爽！





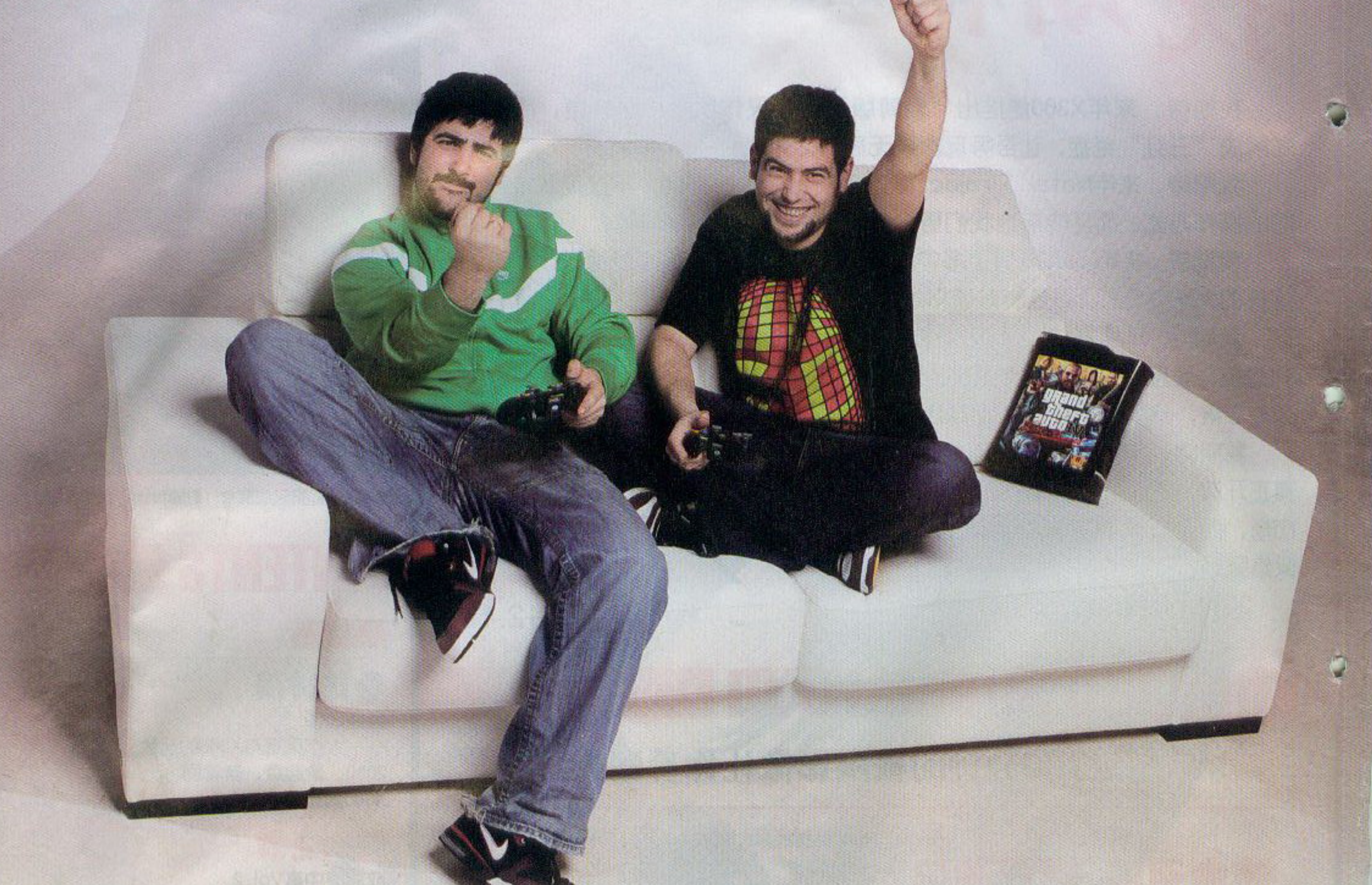
封面用图：猎天使魔女　封面设计：葛华栋　责任编辑：杨雪飞

CONTENTS

如果您有任何意见与建议，请发email至以下邮箱
x360special@gmail.com

盘点2009

文 藤曦
编 星夜
美编 NINA



大作风暴与X360的起伏

2009 年，对微软来说，是危机与希望并存的一年。

上半年，当整个游戏业界都在经济危机的冲击下勒紧腰带时，只有 X360 仍然保持销量增长，忠诚的核心玩家们拥护着 X360 挺过了艰难时期。然而下半年当 PS3 和 Wii 销量全面复苏时，X360 却跑在了最后。不过微软却并不担忧，因为 X360 仍在向玩家提供最丰富的大作阵容，X360 仍然是第三方最主要的收入来源，同时也因为游戏的畅销而保持微软游戏业务的盈利。而更重要的是，微软的低调是在为 2010 年的宏伟计划蓄积能量……

Stage1：战略性后退

2009 年 1～3 月

2008 年的年末商战中，微软再次以绝对优势大败索尼。微软照例在年初的消费电子展中公布了 X360 的出色销售成绩：到 2008 年 12 月 31 日为止，X360 全球销量突破 2800 万台，比PS3 高出 800 万台。X360 在欧洲降价 50 欧元后，创造了微软进军欧洲以来最佳的主机销售业绩，是 2008 年欧洲销量增长最快的主机，累计销量超过 800 万，比 PS3 高出 100 万台。Xbox LIVE 用户超过 1700 万，自 X360 发售以来，这些用户累计在 Xbox LIVE 上消费了 10 亿美元。2008 年 Xbox LIVE 的收入比 2007 年提高了 84%。然而在 X360 年末的大热销中，也有一些负面的迹象出现。金融风暴对全球的冲击开始深入实体经济，20 多年来一直保持业绩高速增长的微软也不能幸免。

2009 新年伊始，就有多则关于微软的负面消息传出。首先是微软宣布其上财季净利润同比降低 11%，虽说比起其他正在巨额亏损的企业，净利润的降低算不上什么，但是对于习惯了利润不断增长的微软，这却是难以接受的。为了应对经济危机，微软决定实施大规模裁员计划。

美国 CNBC 电视台率先报道微软将裁员 1.5 万人，虽然其中大多为临时工和自愿退休人员，但这样惊人的裁员规模是微软历史上前所未有的。这则消息在 IT 业引起了很大的震动，甚至有人宣称微软神话开始破灭。微软对这则报道的回应是：裁员确有其事，不过 1.5 万人有些夸张。1 月 23 日，微软公布了裁员详情——首批裁员 1400 人，在未来一年半的时间里再陆续裁掉 3600 人。微软计划通过此次裁员今后每年节省 7 亿美元的开支。

微软的这次大裁员可谓伤筋动骨，研发、市场、销售、金融、法律、公关和信息等部门都受到牵连，而游戏部门也无法幸免。由于家用机游戏事业仍然在微软集团的整体战略中有非常重要的意义，因此这次微软游戏部门的裁员先是从其 PC 游戏事业开始。负责开发“《微软飞行模拟》系列”的 ACES 工作室曾是微软游戏工作室创立的根本，是 20 多年前微软的第一个游戏工作室，可惜该工作室始终无法对 X360 事业做出贡献，因此被微软决定关闭。微软的其他 Windows 游戏开发团队也难逃厄运，之前已经被微软确定要关闭的 Ensemble 工作室在 1 月末完成了《光环战争》的制作之后正式解散。究其原因，同样是因为 Ensemble 工作室无法转型为以家用机游戏为主力。《光环战争》虽然销量不差，不过与微软的期望值还是有不小的差距。

在 PC 游戏业务之外，家用机业务的一些亏损与非核心部分也开始进行精兵简政。主要为临时工组成的游戏“质量保证”（QA）部门被大幅裁员 30%，也就是说游戏测试员被大量裁减，这还引起不少媒体担忧微软第一方的 X360 游戏将会 BUG 丛生。自从 2002 年被微软收购以来一直表现不佳的 Rare 也在裁员之列，据英国当地媒体报道，Rare 被小幅裁员 12 人。对 Rare 的裁员主要并不是为了节约开支，而是进行结构重组，使其能够加快游戏开发速度，提高游戏制作质量。

2009 年春季开始，微软有进行暂时战略性后退的迹象，宣传造势的规模不像过去那样猛烈，大作数量也不是很多。微软此举的目的是进行结构性调整，将过去完全围绕核心玩家的发展战略进行改革，为下一阶段围绕主流玩家的体感游戏战略做准备。微软首席财务官表示，对互动娱乐部门的投入并未减少，裁员与关闭工作室是砍掉与主力发展方向关联不大的业务，将更多资源放在刀刃上。另一方面，第一季度传统大作较往年减少的原因是微软联合第三方将更多的人力物力转向开发体感游戏。今天大步的后退是为了明天大步的前进，这是 X360 转型阵痛期的开始。好在 X360 在这段期间的表现还是较为理想的，其全球销量始终高于 PS3，2008 年末发售的大作余威犹存，而 2009 年初的《光环战争》等游戏市场反响也相当热烈。1 月份 X360 全球销量 78.4 万台，2 月份销售 74.1 万台，3 月份销售 65.1 万台，都比 PS3 高出 10 万台左右。


■ Ensemble 工作室被关闭前开发的《光环》网游版设定图。

本季战绩盘点

■欧洲区的胜利

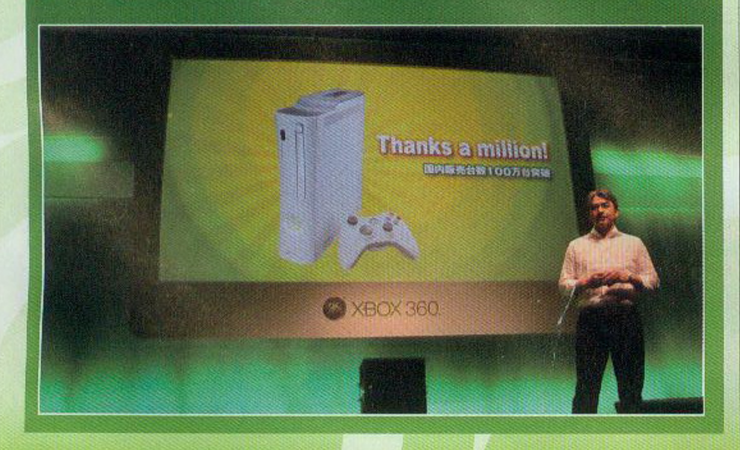
X360 在日本追赶 PS3 是一件很不现实的事，但是对于欧洲市场微软却是志在必得。只要征服了这个与美国同等规模的巨大市场，即便在日本陷落，X360 照样能取得胜利。经过 2008 年末一役，X360 终于获得了令微软欣慰的重大突破——微软互动娱乐部欧洲区副总裁 Chris Lewis 宣布，X360 在欧洲的累计销量已经比 PS3 高出 100 万台。在欧洲游戏市场规模首屈一指的英国，X360 的销量几乎达到 PS3 的两倍。

■日本的里程碑

过去微软向日本第三方游说时，经常被人以“先卖掉 100 万台主机再说”为由拒之门外，现在微软终于实现了这个不算辉煌，但意义重大的突破。当 2009 年第一季度结束时，X360 在日本的累计销量突破了 100 万台后，微软为此开展了“感谢 100 万”为主题的用户回馈活动，向用户赠送了不少好礼。

■《光环 3》的突破

3 月初 Bungie 宣布《光环 3》的全球玩家在线总游戏次数突破 10 亿次，全面超越了历史累计 7.98 亿次的《光环 2》，总游戏时间达到 6.4 万年。



本季内幕曝光

■ X360 领先上市之谜

X360 开始开发的时间比 PS3 晚，结果却比 PS3 领先一年上市，而且二者的性能也基本相当。为何微软投入的人力物力没有索尼多，X360 却可以多快好省地研发完毕呢？2009 年初上市的新书《新游戏机之争》（The Race for a New Game Machine）中向人们披露了其中的内幕。

据参与研发了 CELL 处理器的两名工程师透露，2002 年末微软找到 IBM 提出合作研发 X360 主处理器，IBM 为了拿下这个大客户，决定使用已经与索尼和东芝合作研发的 CELL 处理器的核心技术。这三家公司投入数亿美元研发的 CELL 构成了 X360 主处理器的技术核心，微软对此非常满意，就与 IBM 签署了合作协议，而该处理器的研发中心就在 CELL 研发队伍的同一座楼上。微软踩着索尼的技术成果很快完成了芯片研发，而且它还发现该技术中存在的缺陷，提前进行了准备，使得芯片研发能够按照最初规划的时间顺利完成，而 CELL 却因为后期出现的问题而延期 6 个月。这次微软的暗渡陈仓不仅使其节约了大量成本，而且获得了一年的领先优势，成为 X360 销量遥遥领先的根本原因。

本季战略动向

■进军零售市场

由于经济危机的影响，2008年末、2009年初期间美国多家零售商破产或减少分店数量，而微软却在这样的经济背景下决定打入零售市场。微软决定开设类似于SonyStyle的自有品牌专卖店，目的是改变微软与PC类产品的“购物体验”。这些商店不仅可以让微软省去在中间环节流向零售商的利润，还可以让用户对微软的产品有更直观深入的体验，也可以更好地获得关于用户喜好的一线信息。微软重金聘请了沃尔玛娱乐类产品副总裁David Poerter担任其零售业务副总裁。

■体感技术战略性投资

据路透社报道，微软计划以3500万美元收购以色列高科技公司3DV Systems。微软对此不置可否，根据几个月后的确定消息，微软其实只用了500～700万美元就将这家小公司买到手。3DV Systems曾在2008年初的CES展中演示了他们的摄像头动作识别系统，微软对其印象深刻。微软相信将该技术与自家的软件技术结合，将可以在X360上发挥巨大作用。



■Xbox升级计划

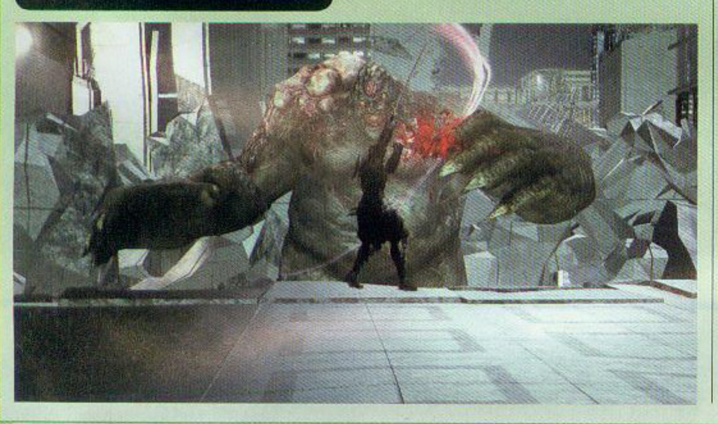
从X360发售后不久就已经停产的Xbox，于2009年3月开始停止提供售后服务，考虑到还有小部分玩家仍在使用他们的Xbox，微软提供了Xbox贴现升级为X360的服务。仍在保修期内的Xbox可以用很低的费用换回一台崭新的X360。微软此举标志着Xbox已完全退出历史舞台。

忍者之刃

Ninja Blade

发行商：Fromsoftware
发售日：2009年1月27日
类型：动作
销量：17万
综合评分：68分

Fromsoftware开发、微软资助的《忍者之刃》是日本的X360春季大作，因其强大制作阵容以及融合众多顶级动作游戏特色而成为话题性作品。负责游戏开发的包括人设中冈惠司，音乐日比野则彦、动画演出川崎逸朗等。Fromsoftware希望制作一个好莱坞动作电影般的游戏，声称其为“电影式动作游戏”。游戏中融入了《战神》、《鬼泣》、《忍者龙剑传》、《刺客信条》等游戏的特色，成为一锅大杂烩。可惜由于制作团队的驾驭能力不足，结果沦为二流游戏。令人大跌眼镜的是，该作在美国发售后，著名的《GamePro》杂志居然给予满分评价。除了有买分嫌疑外，还有一个原因可能是负责评测的女编辑Heather Bartron对动作游戏涉猎未深。



《忍者之刃》是一款充满超酷时刻的游戏，虽然谈不上太有深度，也没有太大创新，但渴望刺激的动作迷们会玩得很开心。

——GamePro，100分

玩游戏前请自备眼药水一瓶，因为在游戏过程中长期舍不得眨眼会让你的眼珠非常干燥。

——Game Revolution，83分

这是一款用纯粹的乐趣以及对娱乐性的无尽追求弥补其缺陷的游戏。

——games杂志，70分

《忍者之刃》还有点意思，可是这点意思很快消逝，然后只剩下肤浅、单调，而且很快变成烦人而灰心。

——X360 Magazine UK，60分

游戏中有一些相当壮观的时刻……可惜被失败的QTE设计给毁了。

——Edge杂志，50分

街头霸王 IV

Street Fighter IV

发行商：Capcom
发售日：2009年2月12日
类型：格斗
销量：129万
综合评分：93分

在《街头霸王III》之后，Capcom社内普遍认为虽然“《街霸》系列”可以延续，但永远不能制作《街头霸王IV》，因为2D格斗游戏已经走到尽头，无法再实现真正意义上的进化。直到小野义德借《街头霸王》诞生20周年的契机向稻船敬二提议，《街头霸王IV》才得以问世，该作提案能被通过也要多亏当时获得大成功的XBLA游戏《街头霸王II Hyper Fighting》，它证明了仍然有那个时代过来的大批玩家愿意为《街霸》新作掏钱。

小野义德曾经担任了《街头霸王III 三度冲击》的“音效管理主管”，而这是他第一次担任《街霸》制作人。当年《街头霸王》第一作的创作者西山隆志创办的Dimps公司也参与本作开发，对于这样一个庆祝系列20周年的作品可以说是意义非凡。与前作相隔10年，《街头霸王IV》的降临实现了2D格斗游戏的复苏。采用手绘稿式卡通渲染技术，保留2D玩法，这被认为是2D格斗游戏的最佳出路。《街头霸王IV》成为史上媒体综合评分排名第三的格斗游戏，仅次于《灵魂能力》和《铁拳3》。双平台250万以上的全球销量也是近年来的格斗游戏销量之最。Capcom将发扬过去的一贯作风，今后可能会有为数不少的衍生游戏，其中《超级街头霸王IV》将会是2010年春季Capcom的重点大作之一。



从各个方面来说，这都可以堪称是一个完美的《街头霸王》。

——Eurogamer，100分

他是一个大胆而自信的战士，在庆贺自身血统的同时带来了崭新的创意，创造了一个卓越的成品。如果这是最后一个《街头霸王》，它理应在系列的历史中占有非凡的地位。

——1UP，100分

如果你自从16位机时代以来就没再碰过格斗游戏，只要玩一局这个Capcom的最新杰作，就会让你记起为何当初会在如今早已关门的街机厅里花费那么多的时间。

——G4 TV，100分

在这个家庭娱乐的年代里，网络挑战的功能最能令人想起当年在街机厅里高手过招的感觉。它的网络之战看来还要持续好多好多年。

——英国《电讯报》，100分

《街头霸王IV》不愧为格斗游戏的新标准，它是该系列8年断层之后的凯旋而归，是新旧时代的完美融合。

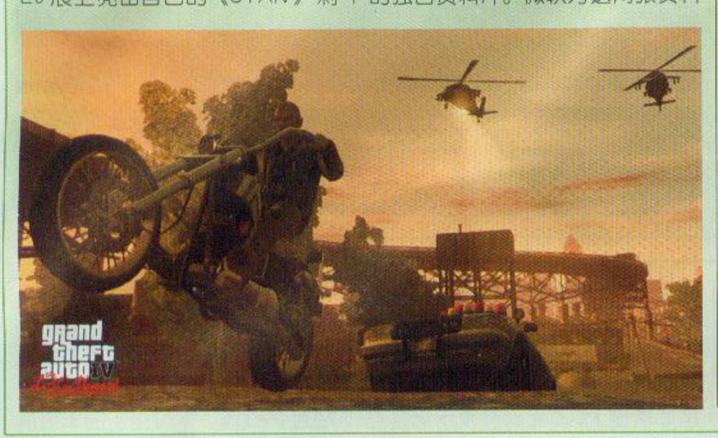
——IGN，95分

横行霸道 IV 迷失与诅咒

Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

发行商：Rockstar　发售日：2009 年 2 月 17 日　类型：动作
销量：200 万　综合评分：90 分

《迷失与诅咒》应该是迄今为止家用机游戏历史上最具话题性的资料片。2006 年 5 月，前微软互动娱乐部副总裁彼得 · 摩尔在 E3 展上亮出自己的《GTAIV》刺青时，不仅是在宣告 PS2 的最强游戏系列已经迈向 X360，同时也在告诉人们 X360 版比 PS3 版更加值得期待，因为 X360 版有两张"史诗级"的独占资料片。微软为这两张资料片支付了 5000 万美元，这笔钱足够制作出一个《现代战争 2》。



微软的这笔钱没有白花，第一张资料片《迷失与诅咒》内容之丰富确实是可以视为一个完整的游戏。在微软第一方游戏阵容有些欠缺的 2009 年春季，《迷失与诅咒》提高了 X360 的战斗力。微软表示该作是 Xbox LIVE 历史上媒体评价最高的下载内容，同时也创造了史上最高的首日下载收入。据非官方数据，《迷失与诅咒》于 5 月初完成了 100 万套的下载量，最终累计下载量将近 200 万。该作发售当周也出现了下载资料片大幅提高主机销量的罕见现象，美国的 X360 周销量提高了 23%。

8 ~ 10 小时的剧情模式本身已经值回票价了，而新增的载具、音乐、新的娱乐方式以及新任务和大量新多人模式完全是物超所值。它无疑是有史以来最受欢迎、最棒的下载内容。它也为互动式剧情表述抬到了新的高度，这是在短期内很难有人可与之匹敌的。

——G4 TV，100 分

《迷失与诅咒》绝对是一个巨无霸级资料片，让人以崭新的角度发现同一座城市，并为未来的 DLC 设立了高得过分的标准。

——X360 Magazine UK，100 分

它的内容含量绝对是令人惊愕的，愤青们也许会争论它是否值 5000 万美元，其实我们只要用微不足道的 1600 点（13.6 英镑）就可以把它从 Xbox LIVE 下载来偷着乐了。

——英国《电讯报》，100 分

《迷失与诅咒》让我不禁怜悯所有的 PS3 用户们，痛恨《GTA》的玩家们不会在这里找到任何改变想法的东西，但系列粉丝绝对不能错过这个具有无比深度的资料片。

——GameInformer，90 分

星之海洋 4 最后的希望

Star Ocean 4: The Last Hope

发行商：Square Enix　发售日：2009 年 2 月 19 日　类型：角色扮演
销量：56 万　综合评分：72 分

十几年前索尼是靠 RPG 打败了任天堂，微软知道在日本打 RPG 牌绝对错不了，而 RPG 之王 Square Enix 当然是微软的主要拉拢对象。2007 年中《星之海洋 4》刚公布时并未确定对应平台，关于其对应平台的猜测成为很长一段时间内人们津津乐道的话题。之后微软加紧努力，终于用优厚的条件使其成为 X360 限期独占游戏。长期支持微软的 tri-Ace 对 X360 的开发环境驾轻就熟，而作为《最终幻想 XIII》发售前 SE 最大制作的日式 RPG，《星之海洋 4》也确实没有辜负人们的期望。该作在日本发售当周实现了 16.6 万套的 X360 日式游戏首周销量新纪录，X360 当周销量暴增了 1.5 倍，达到了 2.5 万台，不仅大大超越了 PS3，更是超过了 Wii。微软虽然知道《星之海洋 4》威力强大，却没有想到有如此威力，以至于 X360 供货不足出现了大面积的缺货。在《如龙 3》发售前，《星之海洋 4》让 X360 先给 PS3 来了个下马威。到 2009 年 9 月为止，本作销量突破 20 万，小幅超过《蓝龙》，成为日本最畅销的 X360 游戏。在美国本作也相当受欢迎，美版销量超过 23 万套。全球总计 56 万套的销量同样是比《蓝龙》高出 3 万套。有《星之海洋 4》坐镇，2009 年春季 X360 在日本活得十分滋润。



这是一个多数 RPG 迷买来都不吃亏的游戏，不过别指望它是一个世界级的大制作。

——RPG Fan，81 分

它不会让你惊讶地说不出话来，不过至少当你玩过之后，对 X360 的感激之情会比之前更多一些。

——Planet Xbox 360，80 分

它不仅把最近的一些次世代日式 RPG 打得落花流水，而且证明了它自己不再是一个只有一小撮信徒喜欢的美妙太空歌剧。

——GamePro，80 分

《星之海洋 4》最强的地方在于战斗和关卡推进方式，它让游戏引人入胜，可以成为你的 2009 最佳日式 RPG 候选作品。

——IGN，80 分

《星之海洋 4》的故事很小众向，角色很烦人，不过战斗系统很有战略性而令人上瘾，所以值得一玩。

——GameSpot，75 分

光环战争

Halo Wars

发行商：Microsoft
发售日：2009 年 2 月 26 日
类型：即时战略
销量：156 万
综合评分：82 分

早在 2004 年，Ensemble 工作室已经在开发一款家用机的即时战略游戏，并且宣称将会制定家用机 RTS 的操作规范。Ensemble 为了解决困扰家用机的 RTS 操作难题，花了一年半的时间专门研究操作方式，他们对研究成果非常满意，自称有信心创造出"家用机上第一款伟大的战略游戏"。怀揣着这份信心，Ensemble 将他们的计划汇报给微软上层，结果被分配了开发《光环》关联游戏的美差。2006 年 9 月召开的 X06 展会中，《光环战争》正式公开。全球数百万《光环》迷翘首以待。

不幸的是，即使是开发《帝国时代》的 Ensemble 工作室也无法完全解决家用机手柄对于 RTS 的操作障碍。游戏开发后期，微软对开发成果非常不满，而且正赶上微软高层开始启动裁员计划，表现不佳的 Ensemble 工作室不幸成为被开刀的对象。而《光环战争》则是箭在弦上不得不发。虽然微软

本身信心不足，不过《光环》这个品牌的号召力还是让它在美国的销量轻而易举地超过了同时期索尼宣传了数年的《杀戮地带2》，首周销量达43.5万，当周《光环3》的销量也在它的带动下小幅攀升。媒体对它的评价也属于中高水平，在家用机的RTS类游戏中，它仍是屈指可数的杰作之一。

Ensemble在做完本作后不得不关门真是一件可耻的事，因为他们确实是尽了最大的努力，带来了家用机上最实在的RTS体验，我希望其他RTS饭也能尝试一下，因为它绝对值得尝试。

——Gaming Age，91分

我们可以充满自信地说，它是家用机即时战略游戏的成功典范。

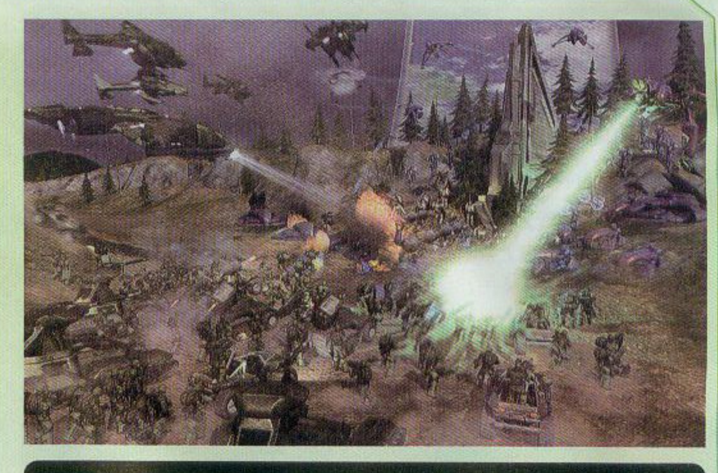
——Xbox官方杂志，90分

《光环战争》并不完美，但它是家用机RTS朝正确方向迈出的巨大一步。在该子类型中，我第一次感觉到自己是在玩游戏，而不是和蹩脚的操作设置摔角。

——GameInformer，90分

《光环战争》成功地把系列最棒的东西带到了完全不同的类型里，它前所未有的简单易上手很适合推广即时战略游戏。

——GamePro，80分



对于系列粉丝，《光环战争》是一款有趣的战略游戏，但它与该类型的其他很多游戏一样简陋而浅薄。

——GameSpot，65分

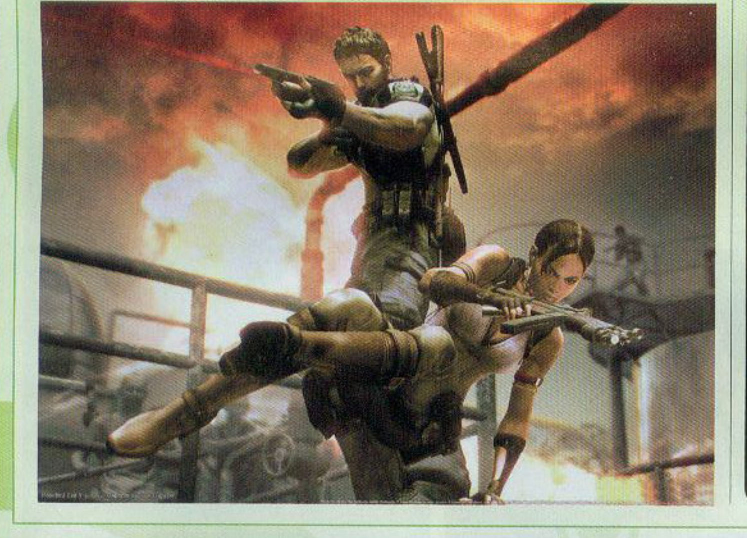
生化危机5

Resident Evil 5

发行商：Capcom
发售日：2009年3月5日
类型：动作射击
销量：242万
综合评分：85分

可能很多人都忘记了这么一个事实——《生化危机5》其实是Capcom最早向X360投诚的标志。早在2005年7月举办的微软日本游戏峰会中，Capcom就公布了《生化危机5》。可能是因为之前该系列已经有过多次臭名昭著的移籍事件，因此业界对于这样一个日系大作投奔X360倒是没有太大的反应。微软早在为Xbox奔走时已经努力争抢过"《生化危机》系列"的独占权，可惜被任天堂抢了先。如今虽然依旧没有得到独占权，但是至少让X360版成为Capcom重点开发的版本，初期的宣传与展示都是围绕X360版。

《生化危机5》是Capcom历史上制作成本最高的游戏，宣传规模也非常庞大，Capcom表示光是花在除错上的钱就够开发一款大作。从本作开始接手担任制作人的竹内润曾对他的手下说："我们无法超越三上真司。"而事实上本作的关卡流程与BOSS设计确实不及三上真司经手的《生化危机4》，在玩家中存在不少负面评价。不过在成功的商业包装以及跨平台的优势作用下，《生化危机5》销量超过了500万套，正在成为系列销量最高的一作。其中X360版在欧美的销量超过PS3版，不过由于日本地区PS3版销量比X360高出数倍，因此总计销量还是X360版略低。在美国，X360版首周销量比PS3版高20多万，当周X360主机销量提高21%，PS3只提高14%。毕竟动作射击类游戏仍是X360的天下。



协作模式改变了恐怖生存游戏的玩法，而成熟的游戏节奏确保你永远不会觉得闷。与前作一样，《生化危机5》注定要成为一款被作为时代杰出之作而铭记的游戏。

——GameInformer，95分

它没有对《生化4》做出多大改变，但是却突破性地加入双打模式。结果，它不止是一个出色的单人游戏，更是一个伟大的多人游戏。

——GameSpy，90分

这是两个人的动作盛宴——在美味的血液、骨头和脑浆中还有一点小软骨。

——Xbox官方杂志，90分

它是对《生化4》更闪亮、更时髦的翻新，它没有前作那种令人铭记的创新感，但依旧是一个强大的A级娱乐产品。

——IGN UK，90分

关卡很漂亮，但是《生化5》的团队没有学会其他开发商将关卡完美衔接的技巧——读盘画面实在是太多太多。

——连线杂志，80分

Stage2：技术性跃进

2009年4～6月

由于前两年的E3展过于失败，在厂商、媒体与玩家们的共同呼吁下，E3主办方ESA今年铆足了劲进行大改革，而各参展商也都十分配合地为E3展准备了不少惊喜。其实，E3展够不够精彩，关键还要看微软、索尼和任天堂三家硬件商的表现，E3展前发布会的精彩程度就决定了这一年E3展的含金量。微软的展前发布会是E3 2009当之无愧的最大亮点，不少业内人士称其为E3历史上最精彩的发布会。微软在将近半年的低调之后，为全世界献上了一台由始至终都没有冷场的精彩演出，它展示了微软深不见底的实力。在这场发布会中有玩家所期待的一切——包括次世代战争热衷者们渴望的拍肩重演。

E3 2008的发布会里，和田洋一拍了唐·马特里克的肩膀之后，网上流传着一副漫画：《最终幻想》与《潜龙谍影》相约守护PS3，而大难临头时《FF》却悄然溜走，留下《MGS》孤独地守在PS3身边。E3 2009，微软将这最后的PS3守护者也挖了过来，并且同样是以拍肩的戏剧性演出方式宣告了PS3第三方独占力量的完全瓦解。《潜龙谍影 崛起》虽然不是系列正统续作，而且是跨平台游戏，但对微软来说，能够让X360用户弥补玩不到《MGS》的遗憾已经足够，而且这是一个投

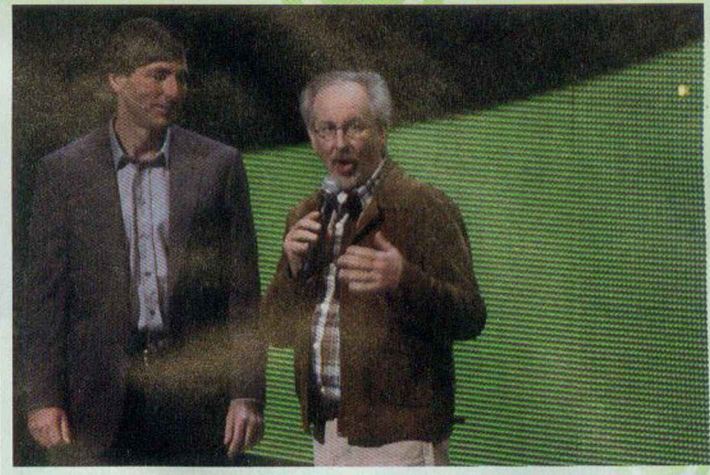
资规模与《MGS4》同等级的3A级大作。微软的目的是告诉所有玩家：一切跨平台大作都可以在X360上玩到！对索尼阵营来说，一直被当作精神支柱的小岛秀夫也和微软亲密嬉闹，这在情感上确实是巨大的打击。

E3 2009的微软发布会就像一出剧情跌宕起伏的话剧，每一刻都可能出现惊喜。发布会的主题围绕10款大作展开，每一个都可独当一面。它又像一部星光灿烂的好莱坞大片，每一个镜头都可能出现超级巨星，甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等有钱也未必能请到的超级大腕时刻提醒人们微软的非凡实力。这场在E3展前率先召开的发布会如一声惊雷吸引了所有人的注意，以至于之后索尼和任天堂的发布会都很难再激起人们的兴趣。

微软的E3 2009发布会是一个演出效果、名人效应与内涵兼具的精彩盛会，除了《现代战争2》、《分裂细胞 断罪》等已公布的大作外，首次露面的《光环 致远星》、《求生之路2》、《除暴战警2》、《极限竞速3》等大作让X360玩家们被一波又一波的幸福感淹没。尤其是Bungie开发的《光环 致远星》让担忧其单飞后光环传奇无以为继的上千万玩家们重新有了盼头。而对微软来说，这一切比起发布会的压轴戏都显得那么渺小。

已经连续几个月在业内传得沸沸扬扬的X360体感操作系统终于在微软的展前发布会中亮相。虽然从之前的各种迹象，很多人都几乎可以肯定这款设备的存在，唐·马特里克也曾给人们打过预防针，声称在E3 2009中公布的产品将会彻底改变娱乐业。但实际看到它的概念演示时，多数人还是被惊得不知该如何反应，我们能做的只能是感叹它是一款“火星科技”。

之前得知微软将采用类似于EyeToy的技术作为其体感操作系统时，人们都担心这种已经被用了五六年的技术搞不出什么新花样。



▲经常出于兴趣到E3展会中乱逛的斯皮尔伯格这次给了微软天大的面子。



▲小岛秀夫重演拍肩事件再次成为E3话题。

“初生计划”打破了人们最狂野的想像力，将一个未来世界般的游戏新概念活生生地展现在世人面前。微软力邀斯皮尔伯格为“初生计划”揭幕，表明该设备的重要意义将不仅针对游戏，更将是跨越整个娱乐业的战略性产品。当画面的进化遇上瓶颈时，微软用这款充满革命精神的体感控制设备实现了技术大跃进。任天堂率先提出了操作进化的新方向，而微软则是用它的神奇技术在这条新道路上大刀阔斧地开辟了一个美丽的未来。除了没法把手伸到电视里之外，“初生计划”几乎满足了体感游戏能想到的一切——1:1的全身动作捕捉、面部表情识别、空间方位识别、语音识别、智能对话、实物扫描……“初生计划”的潜在可能性难以言尽。马特里克说“初生计划”的目标是打破游戏玩家与非玩家之间的隔膜——即传统游戏操作方式的困扰。没有什么比化身为游戏中的角色、用自己的身体操作更直观。“初生计划”的目的就是让X360吸引那些不玩游戏的人们，与Wii一样扩展游戏人口。而比起技术原始的Wii，“初生计划”就像另一个时代的产物。

X360一直受困于用户群过于核心化，虽然它集结了最丰富的核心向大作，但是对非核心玩家却缺乏吸引力，微软多次努力为这个庞大的人群开发休闲游戏，但每次都无功而返。如今微软终于意识到从操作方式的改变开始着手才能实现目标。我们可以将“初生计划”视为微软游戏战略从核心玩家的争夺过渡到真正主流化阶段的标志，甚至它可能也会成为微软整个新数字十年大战略的核心。比尔·盖茨明确表示“初生计划”将应用于Windows，未来这种体感操作方式可能成为各种数码娱乐与办公设备的标准。可以说，“初生计划”本身就是微软的“X720”！

本季战绩盘点

■销量突破3000万

微软于4月下旬公布季度财报，宣布截至上个财季X360累计销量已经突破3000万。2008年7月1日～2009年3月31日，X360销量超过1000万，也就是说，这9个月的销量已经比上个财年全年多出了15%。微软首席财务官表示，在最恶劣的经济条件下还能有这样出色的成绩非常令人欣慰。尽管如此，由于X360销量大增是以降价50美元为条件，而且上季度大作不足，因此负责游戏业务的娱乐设备部再次出现亏损，好在亏损额只有3100万美元。该季度X360销量为170万台，同比提高30%。上财季微软集团销售收入136.5亿美元，同比降低6%，净利润29.8亿美元，同比降低32%。这是微软集团23年来首次出现销售收入和利润同时下降的局面。

■Xbox LIVE突破2000万

继X360累计销量实现重大突破，Xbox LIVE也创造了一个新的里程碑：5月下旬微软宣布Xbox LIVE的活跃会员数已经突破2000万。微软表示在经济危机的影响下，2009年的前5个月时间里，X360是销售增长率最快的主机，销量比去年同期提高28%。X360用户消费能力非常可观，自从发售以来美国玩家在软硬件上总共消费了145亿美元，其中59亿美元由第三方所得。X360用户对网络热情高涨，预计到2013年微软每年在Xbox LIVE上的收入就会达到10亿美元。

本季战略动向

■组建《光环》新团队

在Bungie脱离微软后，为了继续发展《光环》这个强有力的品牌，微软开始组建自己的《光环》品牌开发及运营团队。第二季度里，微软发布了招聘信息，为《光环》新作招募软件开发工程师。微软正在打造的这个团队就是后来公开的“343 Industries”，它并非用来替代Bungie的开发团队，而是一个集产品开发与发行为一体的分公司，不仅会开发今后的《光环》新作，还将与其他行业合作开发

《光环》的影视、动漫和各种周边产品。343 Industries 负责人 Frank O'Connor 表示乔治·卢卡斯对《星球大战》的品牌运作之道就是他们的参考对象，《光环》就是游戏业里的《星球大战》，今后该系列将不可避免地走向量产化。



■精英版变相降价

在主机中同捆赠送游戏是最常见的促销方式之一，不过同时赠送两款游戏，而且是两款超大作，这样的大手笔就非常罕见了。微软从 5 月份开始推出赠送《光环 3》和《神鬼寓言 II》的精英版套装，售价仍为 399 美元。这两款游戏本身市面价格为 40 美元，微软相当于将精英版变相降价 80 美元。

■ Zune 融合 Xbox LIVE

用网络融合各种数码产品是微软"数字十年"计划的主题思想，索尼已经将 PSN 深入掌上设备，微软也不甘示弱。融合 Xbox LIVE 成为 Zune HD 的最大卖点，通过 Wi-Fi 就可以连接 Xbox LIVE，下载卖场中提供的影视节目，32GB 的最大容量可以满足存放高清电影的需求。

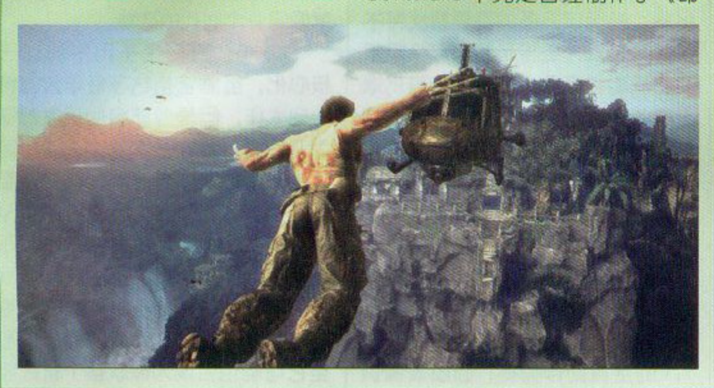
X 战警前传 金刚狼

X-Men Origins: Wolverine

发行商：Activision
发售日：2009 年 5 月 1 日
类型：动作
销量：46 万
综合评分：75 分

对游戏业界有所了解的玩家估计都不会对电影改编的游戏报太大希望，能够让人玩得下去的电影游戏真是凤毛麟角，更何况还是一个本身就没什么好名声的电影。正是由于期望值太低，当《金刚狼》出现在玩家面前时，出乎意料的战斗快感把玩家吓了一跳。

负责本作开发的 Raven Software 毕竟是曾经制作了《命运战士》、《雷神之锤 4》等大作的实力派开发商，游戏成功融合了《忍者龙剑传》、《战神》等动作巨制的特色，场面血腥震撼，战斗畅快淋漓，是电影游戏中罕见的黑马。而且由于是在 5 月份游戏业的淡季里上市，在没有多少大作可玩的环境下，《金刚狼》更显得鹤立鸡群。由于剧情、BOSS 战等方面的缺陷，《金刚狼》在海外媒体中的评价并不是很高，不过对于不求深度只求爽快的动作游戏爱好者，这绝对是一个能够刺激肾上腺素，释放压力的出色作品。



你试过赤手空拳把 250 个家伙撕成两半吗？试试这款游戏你就知道那是怎样的刺激了，如果这都无法成为你购买的理由，那我真不知道该怎么说你了。

——WorthPlaying，88 分

一切都不完美，但作为一个电影游戏，它已属极品。期待血腥金刚狼的玩家都应该用变异人的速度冲出去买一张回家。

——Planet Xbox 360，83 分

我只能说它是最适合租来玩的游戏，因为你可以爽上 6～8 个小时，如果降价的话也绝对值得买一张。

——Gaming Age，83 分

它就像它的主角一样是个暴力而凶残的野兽，虽然不够完美，但充满兽性之乐。

——英国《电讯报》，80 分

剧情是费解的，BOSS 是无聊的，感觉是肤浅的，但游戏是好玩的。

——IGN，78 分

生化尖兵

Bionic Commando

发行商：Capcom
发售日：2009 年 5 月 19 日
类型：动作
销量：17 万
综合评分：70 分

由于在 XBLA 上推出的多个怀旧老游戏获得了丰厚利润，拥有丰富历史遗产的 Capcom 开始大炒冷饭。以公司创立 25 周年为契机，Capcom 的大批经典游戏得以重生。《生化尖兵》是 FC 时代销量不算太高，但口碑一流的名作。受玩家的强烈要求，Capcom 决定将其复苏。自身人力资源有限的 Capcom 将游戏交给了瑞典的 GRIN 工作室。用来试探市场反响的高清重制版《生化尖兵 重装上阵》在 XBLA 上推出后大获好评，首周销售额就达到了 130 万美元，GRIN 与 Capcom 都对完全新作《生化尖兵》充满信心。Capcom 制定的销售目标为 150 万套。

《生化尖兵》有出色的画面，有品牌人气，有相当到位的市场宣传，一切看起来都很理想，直到游戏发售，大家才知道它唯独欠缺了游戏性。《生化尖兵 重装上阵》保留原作精髓，因而大受追捧，而《生化尖兵》却变成一款类似于《蜘蛛侠》的游戏。GRIN 工作室能够按照他人规划好的方向很好的完成任务，而自身却缺乏制作原创新作的整体把握能力。《生化尖兵》成为 Capcom 近年来败得最惨的游戏之一，美国首月销量居然只有 2.7 万套。虽然 Capcom 后来表示其最终各机种出货量达到 55 万，但是根据市调机构的数据，其实际销量只有 31 万套，其中 X360 版为 17 万。其中还有不少是在大降价促销后才勉强卖掉的。据称由于该作惨败，Capcom 没有向 GRIN 支付制作费尾款，这成为 GRIN 资金断流并破产的主要原因之一。



游戏性臻至完美，音乐非常大气，而且对于这种规模的游戏，它的细节简直达到了疯狂的程度。

——Play 杂志，95 分

如果你不关心重玩价值，也不在乎游戏流程太直接，你会发现这还是个挺有趣的冒险，为 Capcom 重新树立了这个经典品牌。——IGN，80 分

《生化尖兵》将一个迷失在 Capcom 历史长河中的经典创意成功复苏，给予其新生，却没有给予其活力。

——Eurogamer，70 分

虽然经常令人恼怒，在游戏过程中确实很少有无聊的时刻，故事中笑料不少，有点像 80 年代的男子汉动作片。

——英国《电讯报》，70 分

迟钝的操作、可笑的剧情以及问题成堆的战斗，就算是等了 20 年只为再摇摆一次的饥渴粉丝们也会被吓跑。

——GameInformer，63 分

虐杀原形

Prototype

发行商：Activision
发售日：2009年6月9日
类型：动作
销量：96万
综合评分：78分

5月份索尼推出了PS3的重点大作《无名英雄》，获得了业界的广泛好评。两个星期后，跨平台的《虐杀原型》上市，获得了全面胜利。作为主力的X360版美国首月销量42万套，成为当月最畅销的游戏。《虐杀原型》与《无名英雄》有很多相似之处，例如巨大的开放式场景、发现自身超能力的游戏过程，在城市高楼间攀爬探索等，因此对这两款游戏的对比成为一时的热点。两个游戏各有千秋，孰优孰劣并无定论，微软用这样一个跨平台游戏化解了索尼独占大作的进攻，防守阵地的目的已经达到。6月份X360的销量仍然持续保持增长，在软件榜上也依然是X360游戏为主导。

有些终结技简直太恶心了，不过我们还是忍不住把所有朋友都叫来一起欣赏血腥的乐趣。

——Planet Xbox 360，92分

操作很严谨，虽然有些复杂，但那是因为有太多东西可挖掘。如果你在漫长的一天后想找个东西舒展一下筋骨，启动《虐杀原形》虐杀一番吧。

——GameTrailers，86分

这个开放世界的动作游戏设定于曼哈顿，证明了即使是病毒爆发，只要处理得当也会变成一种莫名的乐趣。

——GameSpot，85分

《无名英雄》在设计上更加精致优雅，而《虐杀原型》——老实说——更加狂热有趣，它更壮观，将更大的力量与选择交给玩家。

——IGN，85分

我实在受不了某些游戏的廉价感，不管是过时的画面、后期令人沮丧的难度，还是拙劣的剧情。《虐杀原型》总是让人觉得是一个价格不低的廉价游戏。

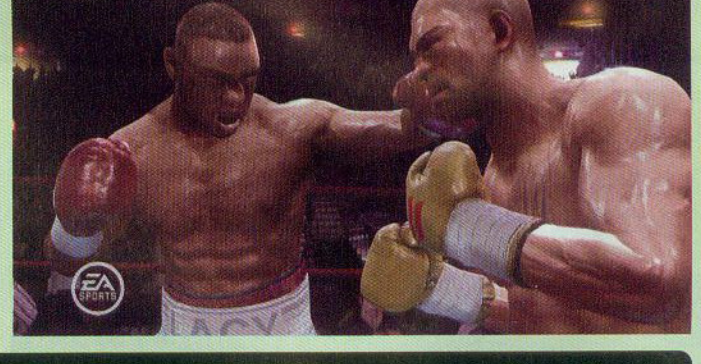
——GameSpy，60分

拳击之夜4

Fight Night Round 4

发行商：EA
发售日：2009年6月30日
类型：体育
销量：93万
综合评分：87分

《拳击之夜》是一个比尔·盖茨都爱不释手的游戏系列，很多人可能都记得当年盖茨在CES展中与鲍尔默用《拳击之夜3》大打出手的场面，鲍尔默说"我很多年前就想这么揍你"的时候，把台下观众都逗得大笑。X360当然是《拳击之夜4》的主力平台。该作以阿里和泰森两位拳王的跨世纪之战为卖点，收录了48名顶尖拳手，是拳击爱好者的必玩之作。充满战略性的拳击系统与强大的多人模式是其备受好评的主要原因。除了游戏销量达到170多万外，《拳击之夜》丰富的下载内容也为EA创造了可观的收入。



《拳击之夜4》配得上泰森很多年前说过的一句话："我是史上最强的，我的拳路刚猛，我的防守无懈可击……"如果你是拳击迷，不买一套就是对不起自己。

——Gaming Age，100分

物理系统本身就是一个奇迹了，而且还有令人敬畏的动作真实感，拳手身上的肌肉组织也无可挑剔。

——Game Revolution，91分

虽然并不是毫无缺点，《拳击之夜4》仍然是今年最有趣的游戏之一，不管是跟什么类型的游戏比。

——GameSpy，90分

讽刺的是，《拳击之夜4》可能是禁止拳赛的争论中最好的证据……当一款游戏已经能把拳击做到如此真实的地步，为什么人们还要去受那皮肉之苦呢？

——英国Xbox官方杂志，90分

Stage3：全球保卫战

2009年7～9月

8月份索尼在德国科隆游戏展中公开了超薄版PS3，下调100美元的售价博得了业界的广泛褒奖，与此同时X360的降价也被认为是不可避免。对索尼死咬不放向来是微软的一贯作风，打压索尼的一切反扑行动是微软的战略惯性。所以在科隆游戏展之后，精英版X360降价100美元的游戏店宣传单扫描图开始在网上出现，新一轮的价格战风起云涌。

微软于8月27日正式宣布精英版X360降价100美元，在日本则是从9月10日开始降价一万日元。令人稍感不满的是降价后的精英版不包含HDMI线，对此微软发言人诡辩道："我们发现使用精英版高清线材的X360用户并不多，所以决定将其取消。"虽然只是一个小小的细节，但是这在一定程度上反映了经济危机下微软对于降价的百般不愿。微软将精英版降价到299美元的同时，原先299美元的60GB标配X360降价到249美元，该型号售完即止，今后不再生产。可以说微软这次对PS3降价的回应并非实打实的降价反击，而是以同样的价格将60GB版升级为120GB的精英版。由于精英版的造价比60GB版并不是很高很多，这样就可以用最低的代价给人以"降价100美元"的感觉。

去年秋季X360降价50美元，把PS3打得落花流水，销量创造了新高。今年面对索尼的大反击，微软却采取了守势，其实只要从它的财务年报中就能发现原因。上个财年微软娱乐设备部利润大跌，在经济持续下行的环境中，如果与索尼进行降价硬拼，本财年娱乐设备部很可能会重新出现赤字。而自从比尔·盖茨退休后，鲍尔默已经向游戏部门下达军令状——今后X360业务要以盈利为目标。所以微软明知PS3降价后会抢走大量市场份额，却没有采取以往惯用的战术打压策略。而且在精英版降价之后，为了弥补损失，微软将英国地区的Arcade版售价从140英镑提高到160英镑，其他周边产品的价格也有小幅提升。微软发言人称，X360从来没有加价过，现在英镑汇率跌得太厉害，所以只能提价以弥补汇兑损失。而且即使涨价，Arcade版X360仍然是英国最便宜的家用机。此外微软也不忘推出更高端的机型。精英版X360公布后不久，就有250GB硬盘的超级精英版被零售商曝光，分析家预测明年底可能还会有500GB硬盘的真·超级精英版。所谓超级精英版无非是填补



▲这个精英版套装是今年年末商战 X360 的主力。

原精英版 399 美元价位的高端机型，其市场目标是那些对价格并不是很敏感的核心玩家，因此准备了与《现代战争 2》等超大作同捆的套装。简而言之，无论价格战如何发展，微软总是会有售价更高，利润率也更高的高端机型。

微软敢于采取守势，是在利润与市场份额的抉择中选择了前者。同时微软相信 X360 有能力捱过索尼的这次进攻，守住自己的阵地。微软的信心依据是上半年 PS3 与 Wii 的销量与去年同期相比销量跌幅都达到了两位数，而 X360 的销量却提高了 17%。在欧洲 X360 也是上半年惟一保持销量上升之势的主机，销量同比提高 22%，累计销量突破 900 万。

微软没有想到超薄 PS3 的威力比它预计的还要惊人，发售三周即销售逾百万台，甚至比 Wii 还要强势。原本 X360 销量几乎都是 PS3 两倍的美国本土也被索尼攻陷，精英版降价后虽然 X360 的销量有所提升，但幅度并不大，在美国其销量已经大大落后于 PS3，而在欧洲和日本更是不到 PS3 的一半。为阻止 PS3 继续扩大战果，微软联合零售商出台了紧急补救措施。从《光环 3 天降神兵》发售当日开始，美国多家零售商推出了 X360 精英版的新一轮大促销，购买 X360 的玩家只要在微软指定的网站上登记申请，就可以获得微软寄出的 50 美元，X360 精英版的售价相当于降到了 250 美元。这次促销完全由微软买单，零售商不用损失任何利润，因此零售商的配合非常踊跃。之前 X360 被 PS3 大幅超越，是因为在售价相同的情况下，PS3 多出了蓝光播放功能，而在实施现金返还之后，X360 再次具备了价格优势，销量也随之迅速回升。当周在现金促销和《光环 天降神兵》的共同推进下，X360 北美销量重新超越了 PS3。虽然这次现金返还活动是限期进行，不过在结束之后，微软推出了赠送两款游戏《《完美机车》与《乐高蝙蝠侠》》的精英版超值套装，算起来比 50 美元的现金优惠还要值钱。微软秋季保卫战的成果得到了巩固。微软表示 X360 不仅在美国夺回主动权，而且自从精英版降价后，其欧洲区销量也提高了 43%，累计销量达到 1100 万台，仍然保持比 PS3 高出 100 万台的领先优势。

本季战绩盘点

游戏业务继续盈利

多数游戏公司的财年结算截止日是 3 月 31 日，而微软则是 6 月 30 日。因此微软的 2009 财年的统计期间是 2008 下半年和 2009 上半年。2009 年第一季度微软娱乐设备部亏损 3100 万美元，让人们捏了把冷汗，担忧经济危机会把好不容易实现盈利的微软游戏部重新打回亏损阶段。微软发布的上财年财报打消了人们的疑虑——虽然经济不景气，娱乐设备部仍然有 1.69 亿美元的利润，虽然比起去年的 4.97 亿美元下降了许多，不过毕竟是实现了连续第二年的盈利。在这样的经济大萧条时期，微软表示对此非常满意。X360 降价 50 美元是利润降低的主要原因，不过主机销量大增、Xbox LIVE 收入增长等因素弥补了利润的下滑。至于微软集团的财年销售收入为 584.4 亿美元，同比降低 3%；娱乐设备部销售额为 77.5 亿美元，同比降低 6%。

X360 最高年销量

根据微软发布的数据，2009 财年 X360 销量创造了历史新高——实际销量从上财年的 870 万台大幅提高到 1120 万台，50 美元的降价虽然导致利润大幅降低，但是市场份额的提高程度让微软非常满意。截至 6 月末，X360 累计销量达 3140 万台。

本季内幕曝光

日本厂商叛逃之谜

从 2005 年开始，每年微软在 TGS 上都会大打 RPG 牌，然而在 TGS2009 期间却没有任何日式 RPG 公布，反而是《星之海洋 4 国际版》等移植到 PS3 上的原 X360 独占游戏大放异彩。不仅如此，微软的 TGS 发布会中几乎没有任何新作公布，不禁令人担忧 X360 在日本的发展前景。据与微软合作密切的 AQ Interactive 公司某开发者透露，日本第三方其实一开始就不看好 X360 在日本的发展，之所以对其大力支持，是因为微软提供了充足的开发经费，而且有非常完备的技术支持。相反 SCE 几乎没有任何资助与支持。虽然第三方明知道为 X360 制作日式独占游戏难以收回成本，但是可以在微软的支持下获得次世代游戏的经验与技术，而且他们早就想好了合同期结束后移植到 PS3 上收回投资。SCE 会要求从 X360 移植到 PS3 的游戏增加新内容，这样就出现了 PS3 版以"完全版"形式出现的状况。简而言之，急于打开日本市场的微软被日厂当成了次世代的踏脚石。

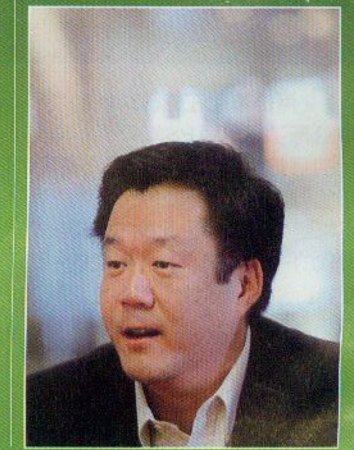
本季战略动向

微软欲收购 EA

2007 年彼得・摩尔跳槽到 EA，而来自 EA 的唐・马特里克成为微软互动娱乐部副总裁，这种"高层互换"现象被认为是微软与 EA 试图打造联盟的迹象，不过事后证明并无此事。尽管如此，微软对 EA 兴趣浓厚是不争的事实。2009 年后 EA 业绩不断下跌，股票也跟着跳水，EA 的市值已经降到了非常令人心动的地步，这时传出了微软准备趁低价收购 EA 的报道。9 月 23 日 EA 由于收购传闻股价大涨 8%，虽然微软之后出面辟谣，不过权威渠道传出的"有意收购"一说应该是确有其事。微软在很多年前就想过收购 EA，这样几乎就相当于垄断了各种游戏类型中市场规模最大的体育类游戏，可以对索尼造成近乎致命的打击。这次微软心动而没有行动的原因与过去一样，是担心收购 EA 后所有游戏改为 X360 独占，销量至少降低一半，届时巨额买来的 EA 将成为一个连年巨亏的无底洞。

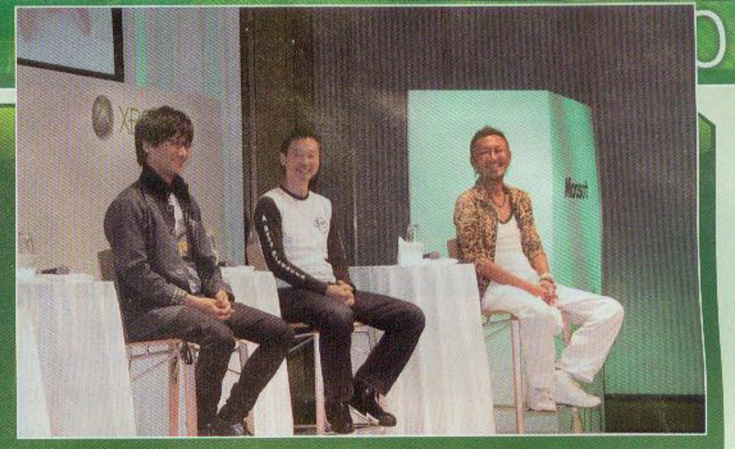
Shane Kim 退休【18】

在 X360 的发展中立下汗马功劳的互动娱乐部战略及商业发展副总裁 Shane Kim 在 9 月中旬宣布退休。微软对这则消息处理得非常低调，真实原因至今未明。虽然 Shane Kim 在微软工作了 19 年，但是以他的年龄就退休实在是太早了一些。Shane Kim 之前掌管的是微软游戏工作室（MGS），从去年秋季开始，Bungie 脱离 MGS，Ensemble、ACES 等工作室因经营不善而关闭，这可能是 Shane Kim 退休的真正原因。



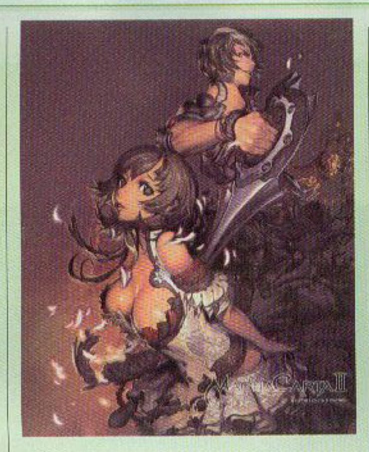
■ "初生计划"获全力支持【19】

微软在TGS2009期间全力宣传"初生计划"，向媒体演示了由日本第三方开发的两款对应游戏：Taito的《太空侵略者 极限版》和NBGI的《块魂》。微软还邀请了小岛秀夫、名越稔洋和稻船敬二这三位名制作人进行了脱口秀，展望了"初生计划"的美丽前景，并代表其各自所属的公司宣布今后将全力支持该装置。微软透露E3展之后已经各大第三方都陆陆续续收到了"初生计划"的开发工具包，全球16家主要第三方厂商已经宣布支持，这些厂商占据了全球第三方软件市场7成以上的份额。另外，微软游戏工作室也从9月份开始大量招聘"初生计划"的游戏开发人员，并透露他们正在成立一个专门开发相关游戏的工作室。



真名法典 II
MagnaCarta II

发行商：NBGI
发售日：2009年8月6日
类型：角色扮演
销量：15万
综合评分：69分



韩国SOFTMAX公司开发的《真名法典》是一个靠精美人设吸引眼球的人气RPG系列，金亨泰华美而诱人的画风令人过目难忘。作为该系列首次登陆次世代之作，《真名法典II》选择了X360，这主要是由于其发行权掌握在全力支持X360的NBGI手中。《真名法典II》谈不上是RPG大作，不过在玩家没有多少选择的8月份，这款人设与画面都相当华丽的游戏还是成为了话题之作，日版豪华的声优阵容也令人印象深刻。韩国游戏厂商的技术力相当了得，这款使用"虚幻引擎3"制作的RPG中也有不少令人惊艳之处。在它发售首周总算也挤入了日本游戏销量榜前10名，当周X360销量提高45%。不过《真名法典II》流程太短，战斗系统、AI、剧情等方面的缺陷遭到诟病，在对东方人设与声优不感冒的欧美自然落了个惨淡收场。

《真名法典II》拥有史诗级回合制RPG所有的壮观、广阔、戏剧性、战斗与细节，一切都没有打破传统，但无限的角色发展可能性使其变得特别。

——Play杂志，90分

令人难忘的故事，以及故事的讲述方式，加上创新、快节奏的战斗系统，让《真名法典II》征服了我。

——RPGamer，90分

它有出色的战斗系统，细腻华丽的人设，这些都把你拖到游戏里边打边狂呼——即便你已经重复了上百次。

——英国Xbox官方杂志，70分

它从本质上来说是设计精巧而迷人的，虽然它蜿蜒曲折的道路没有通往新天地，却不失为一段动人的旅程。

——GamePro，70分

出色的画面也掩盖不了《真名法典II》庸俗的剧情和恼人的AI。

——GameSpot，60分

比起更精美的日式RPG，韩式RPG以其廉价粗糙著称，《真名法典II》全身心地证明了这个观点。

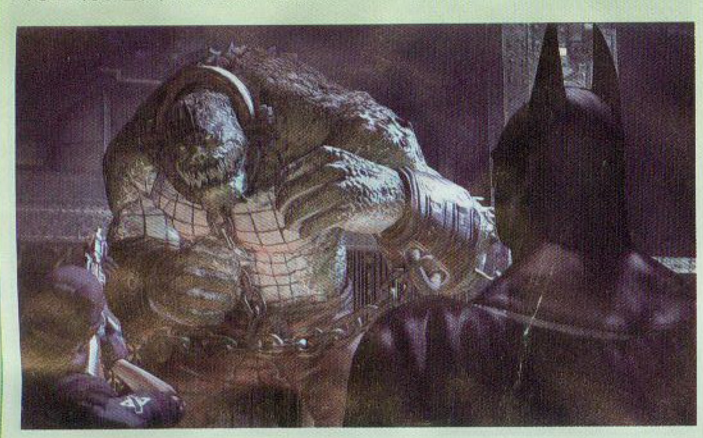
——1UP，42分

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
Batman: Arkham Asylum

发行商：Eidos　发售日：2009年8月25日　类型：动作
销量：109万　综合评分：92分

每年夏季是大片集中上映的时期，也是电影游戏扎堆上市的时期。往年这个时期总是会增加大量垃圾游戏，而今年在各大电影公司和游戏开发商的努力下，终于出现了喜人的新趋势。继《金刚狼》之后，又一个优质电影游戏与玩家见面。如果说之前的《金刚狼》还有很多人持保留意见，那么这款《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》则是无可争议的优质作品。

本作是Rockstady工作室与Eidos和华纳兄弟互动娱乐（WBIE）公司强力合作的诚意之作，最初其实是计划开发成一款音乐旋律型动作游戏，后来又设计成2D游戏，最后才决定全力制作成一款高质量3A级大作。《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的素质之高超出了所有人的预期，获得了几乎所有主要游戏媒体的盛赞，被吉尼斯世界纪录收录为"史上评价最高的超级英雄游戏"。打败了之前的记录保持者《漫画英雄对Capcom2》（90分）。在6月下旬，它成为最大的话题之作，媒体的高分炒作推动游戏销量不断攀升，三个星期内销售了200万套（两大机种总计销量）。英国伦敦的Rocksteady工作室此次一战成名，多家电影公司争相邀请其制作电影游戏。



这是一款如此精明、剧本如此出色的游戏，充满了对原作品的爱，我敢说它是有史以来最棒的电影游戏，甚至可以说是这一代主机的同类游戏中的最强之作。

——GameSpy，100分

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》就是今年的《生化奇兵》，不是因为二者之间有什么关联，而是因为它们的创新能力，以及那种独一无二的冒险感受。

——GameInformer，95分

《阿克汉姆疯人院》是一个可以令你完全着迷的游戏，可以自豪地向当世经典如《生化危机4》、《战争机器》、《生化奇兵》等叫板。

——Games Master，96分

《阿克汉姆疯人院》用大量的精巧系统成为了当之无愧的"蝙蝠侠模拟器"，成为蝙蝠侠的感觉弥补了它的缺陷。

——1UP，91分

没有哪个做改编游戏的开发商能比Rocksteady更理解原作的精髓，这毫无疑问是对黑骑士的权威诠释。

——英国Xbox官方杂志，90分

甲壳虫 摇滚乐队

The Beatles: RockBand

发行商：MTV Games　发售日：2009年9月9日　类型：音乐
销量：60万　综合评分：89分

在2006年圣诞节的一次午宴中，MTV总裁Van Toffler碰到了甲壳虫乐队吉他手乔治·哈里森之子达尼·哈里森。喜欢《吉他英雄》的达尼得知MTV收购了Harmonix，并计划开发《摇滚乐队》，于是他提议制作一个基于甲壳虫乐队的音乐游戏。为了促成该作，达尼还找到了甲壳虫乐队创办的苹果音乐公司，并说服了保罗·麦卡尼、小野洋子等主要股东。之后传出了Activision和MTV Games争夺甲壳虫乐队授权的传闻，最终是由MTV Games天价取得授权。按照当时的协议，MTV最低需支付1000万美元，之后再根据游戏销量提成，最高需支付4000万美元。E3 2009微软发布会中，林戈·斯塔尔和保罗·麦卡尼这两位仍在世的甲壳虫成员以及另外两位成员的家人共同登台，在游戏业界和音乐界都成为话题，也确立了X360版的主力地位。

《甲壳虫 摇滚乐队》是一个在音乐界备受关注的游戏，为了庆祝该作的发售，9月上旬英国BBC二台和BBC四台特别制作了一个甲壳虫的纪念节目“Beatles Week”，一周内持续播出，达尼·哈里森等也到处参加各种脱口秀节目，一时间甲壳虫热再度袭来。可惜本作的销量并没有达到MTV Games的预期，首周出货的消化率不到四分之一。在英国，本作发售首周居然在销量榜上仅排名第四。不过业界对于本作的制作质量都非常满意，《纽约时报》甚至称其为“文化分水岭”，《洛杉矶时报》认为它是“音乐游戏的一次量子跃迁”。据统计，本作X360版的销量是PS3版的1.5倍。

《甲壳虫 摇滚乐队》为乐队型音乐游戏制定了新的标准，它将很难找到对手。

——Giant Bomb，100分

Harmonix创造了一个配得上甲壳虫的精品，更重要的是，它戏剧性地提高了音乐类游戏的整体水平。

——TeamXbox，93分

这是对甲壳虫音乐的完美诠释，每个毛孔都渗透出对他们的爱。

——英国X360 Magazine，90分

一个傲视群伦的游戏，所有乐队类音乐游戏在它面前都相形见绌。只有它才配得上这支史上最伟大的乐队。

——IGN UK，90分

这是对甲壳虫乐队华丽而可敬的纪念，这是一场超越游戏的盛事，甲壳虫终于迈向了数码世界。——英国《电讯报》，90分

光环3 天降神兵

Halo 3: ODST

发行商：Microsoft　发售日：2009年9月22日　类型：主视角射击
销量：351万　综合评分：83分

微软曾经宣布与彼得·杰克逊合作开发《光环历代记》，然而该作的取消以及《光环》电影版的搁置使得已经组建的庞大团队无工可开。与此同时，《光环 致远星》项目启动，Bungie意识到在这款游戏之前还要有一个新作填补空白期。制作人Curtis Creamer提出制作一个2～3小时的“迷你单人游戏”，看过提案和预算后，工作室主管Harold Ryan批准该作投入开发。

《光环》三部曲已经完结，Bungie希望新作能带来新面貌，他们花了几个星期讨论主角人选，曾经提出了从星盟的角度展开剧情的方案。后来多数制作者认为这样太冒险，因此还是选择人类阵营，并将主角锁定为地狱伞兵部队。《光环3 天降神兵》是从2008年3月才从概念构思正式进入开发阶段，开发周期总共历时14个月，是Bungie工作室第一个制作周期低于两年的游戏。开发团队总共有75人。

微软在2008年10月的TGS展期间正式公布了《光环3 天降神兵》，当时微软表示这“并非完整的游戏”，而是一个资料片性质的作品。但是在制作过程中，《天降神兵》的规模越来越大，已经远远超出了当初构想的DLC规模的小制作。另一方面，微软发现2009年秋季手中缺乏具有决定性意义的独占大作，于是决定将《天降神兵》的定位从“资料片”升级为“外传”，Creamer认为，“8～10小时的游戏内容已经够格成为完整的游戏”。

虽然微软把这个原本只是资料片性质的游戏卖到了59.99美元的标准游戏售价，数百万铁杆《光环》支持者无法不为之买单。而且这还是一个双碟装的游戏，购买该作还能得到2010年《光环 致远星》的多人模式内测机会。微软对《天降神兵》的宣传规模几乎可与《光环3》看齐，零售商的造势活动也非常猛烈，GameStop就在美国的3700家分店里举办了首卖会。与往年的正统续作一样，《天降神兵》以摧枯拉朽之势帮助微软打响了年末商战，两个星期内卖掉了250万套，顺利成为9月份美国最畅销的游戏。游戏发售首日就有95万人同时在线网战，在24个小时内，总共进行了570.8万局游戏。《光环》玩家的忠诚与狂热帮助微软暂时击退了凭借超薄PS3来势汹汹的索尼。



这个《光环》在保持自身魅力的同时纠正了前作的错误，总算不负重托。这是个不小的成就，尤其是在士官长缺席的情况下。

——Xbox官方杂志，95分

如果你像我一样，发现这些年来正逐渐不那么爱《光环》了，那么《天降神兵》新鲜而令人兴奋的体验将会重新点燃你对这个科幻射击巨制的热情。

——GameInformer，93分

有巨大的新蒙巴萨、独特的气氛和出色的Firefight模式，我发现自己在这个《天降神兵》上花的时间超过了以往的任何一个《光环》。

——1UP，91分

Firefight模式会让你的肾上腺素狂涌，要在你身上压个大石头再用皮带绑起来才能让你平静下来，多人模式仍然是这个星球上的顶级水平。

——Play杂志，90分

我认为《光环3 天降神兵》是有史以来最榜的《光环》游戏，流程比之前短，但是质量更高，是一个由始至终兴奋不断的旅程。

——GamePro，90分

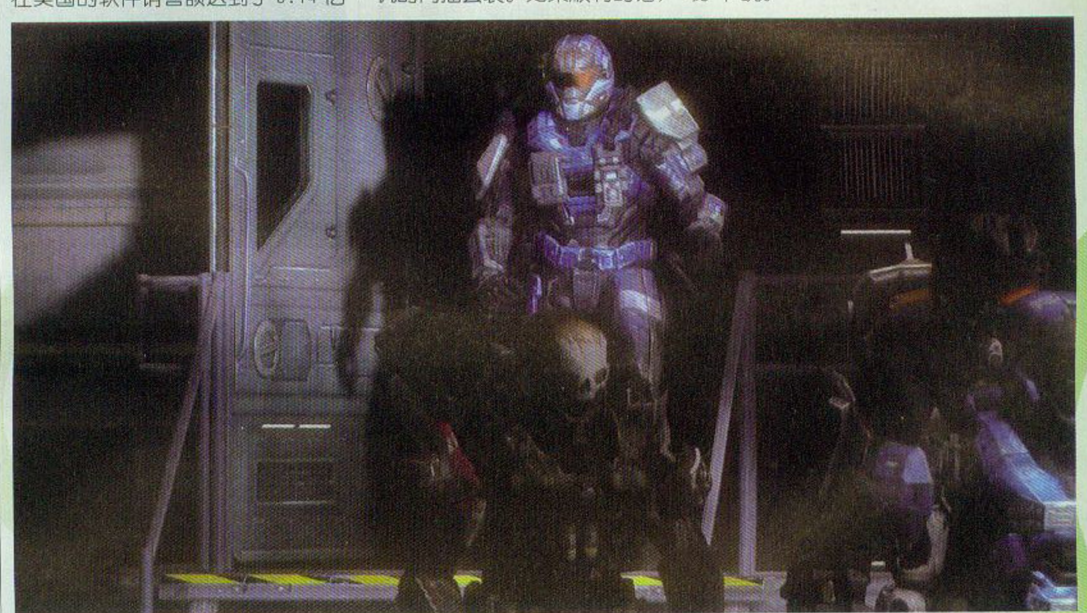
Stage4：年末商战

2009年10～12月

为了筹备2010年"初生计划"的首发，微软将众多大作与优势资源都转移到明年的大作项目，今年的年末商战采取了守势。在感恩节期间，Wii美国销量达55万台，PS3为44万，而微软并未公布数据，据推测X360销量可能只有30万左右。事实上自从限期50美元现金返还活动结束后，X360在美国销量短暂反超PS3之势也随之结束，10月份X360在美国仅销售了25万台，而PS3为32万台。鉴于此，微软与一些零售商合作再度展开了优惠幅度惊人的限期促销活动：从11月5日开始，沃尔玛开始展开Arcade版X360的大促销，活动期间凡是以200美元在沃尔玛购买Arcade版X360，就可以获得一张100美元的代金券，这张代金券可以用于购买沃尔玛网络商城中的任何物品。这次促销的效果非常显著，当周X360销量提高了一倍。然而由于活动期限很短，第二周X360销量又开始下跌。而且由于大降价仅限于沃尔玛一家零售集团，激怒了其他诸如GameStop等连锁集团，GameStop高层公开抨击沃尔玛此举属于打压对手的不正当竞争行为。

由于沃尔玛的降价促销以及精英版同捆赠送两款游戏等诸多优惠政策，11月份X360在美国的销量终于反超PS3，比其高出了10万台。当月X360的美国硬件销售额达3.24亿美元。不过在全球范围，X360的销量仍然落后于PS3，但微软仍然不愿通过降价打赢这场年末商战，原因在于微软希望保持娱乐设备部的盈利，为初生计划的战略性投资提供资金。X360虽然硬件销量落后，但是软件销量继续保持强势，软硬件销售比例提高到8.7:1，已经远远超过PS3和Wii。在美国，装机量小于Wii的X360在软件销量方面一直与其不相伯仲，保持在PS3的1.5倍左右。微软表示11月份X360在美国的软件销售额达到了5.14亿美元，是"公司历史上最高的11月销售额"。软件销量高说明权利金收入高，这些可观的收入为"初生计划"提供了弹药。微软第一方游戏的表现也十分出色，《光环3 天降神兵》两个星期内销售了250万套，实现1.25亿美元的销售收入。

微软互动娱乐部如今的一切战略规划都是在为2010年秋季蓄势，目前以牺牲市场份额换来的利润可能会用于给"初生计划"制定一个诱人的战略性价位。参加了微软内部会议的某业界人士透露，"初生计划"的首发价格可能只要50英镑，远低于人们推测的200美元。而且该设备的首发对应游戏将会达到14款。微软届时有可能降低X360的售价，同时推出"初生计划"与主机的同捆套装。如果顺利的话，"初生计划"的首发数量将会达到500万部。《光环 致远星》有望成为"初生计划"的首发大作，Bungie已经表示该作可能会支持"初生计划"，据业内人士透露，该作将会是《光环》历史上的一次重大突破，抱怨《光环3》的游戏设计与画面赶不上时代的玩家相信会在本作中找到满意的答案。Epic Games对"初生计划"的态度也从当初的不屑一顾变成全力拥护，专门为其开发了实用强大的游戏引擎。从第一方到第三方都已经为迎接X360体感时代的"初生"做好充分准备。2009年末商战的低调表现是微软宏伟大计中的一个蓄势阶段，如今微软的目标早已不是争当亚军，能否一鼓作气直冲霸主王位？明年的今日或许答案将会揭晓。



▲《光环 致远星》将会采用黑暗真实的风格。

本季战绩盘点

■游戏业务利润翻倍

微软发布的7～9月份财报显示，过去一直是赤字重灾区的娱乐设备部正在成为整个集团中的耀眼之星。在微软的这个新财年第一季度里，集团收入降低14%，利润降低18%，而娱乐设备部的利润却几乎增加了一倍，达到了3.12亿美元。虽然其销售收入从18.93亿美元减少到18.91亿美元，但是其中游戏方面的收入却提高了1亿美元，Xbox LIVE的收入也提高了50%，X360的累计销量逼近3400万台。游戏业务收入与利润同比双双增长的原因是去年同期X360降价50美元造成减收，今年虽然在PS3的冲击下销量有所降低，但利润率稳中有升。

本季内幕曝光

■《天降神兵》的宣传失误

2008年E3展期间，微软曾经进行了某神秘大作的倒计时，但是在倒计时即将结束时，该网站突然被撤销。当时人们都认为这个新作公布计划被取消的原因是微软已经有《最终幻想XIII》跨平台的震撼新闻，而且索尼也没有反击之力，因此无需再拿出另一个杀手锏。现在我们都知道当时这款倒计时的游戏就是《光环 天降神兵》，但是当初倒计时取消的原因其实是因为微软内部的沟通不良。

Bungie的游戏设计主管Lars Bakken透露，Bungie与微软公关部之间的沟通非常糟糕，微软不知道《天降神兵》到底是外传还是资料片，不知道如何对其进行正确的宣传。结果就导致初期宣布其为资料片，到后期又表示是一款完整的游戏，但多数玩家都先入为主的认为这是资料片。至于《天降神兵》60美元的定价Bungie也非常不满。

本季战略动向

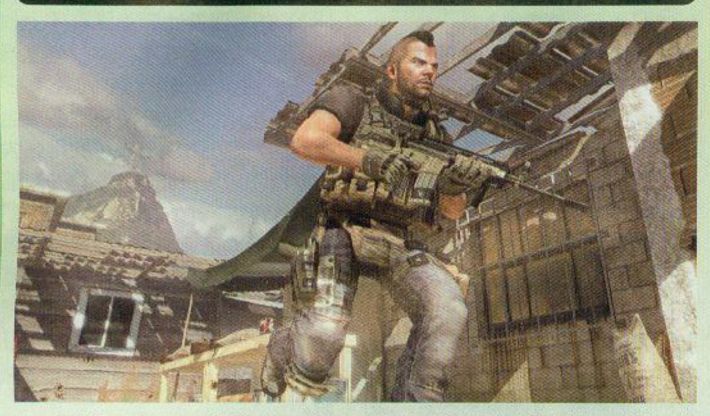
■MGS挖角《MGS》

微软觊觎《潜龙谍影》（MGS）的意图非常明显，不仅努力取得了《潜龙谍影 崛起》，而且不断从小岛组挖人。继小岛秀夫的助理制作人Ryan Payton加盟微软游戏工作室(MGS)旗下343 Industries之后，小岛组的音乐制作人户岛壮太郎也加盟MGS，今后将会为《光环》新作制作音乐。343 Industries正在聚集越来越多的业界顶尖人才。

使命召唤 现代战争 2

Call of Duty: Modern Warfare 2

发行商：Activision Blizzard
发售日：2009 年 11 月 10 日
类型：主视角射击
销量：634 万
综合评分：94 分



正如 Activision 宣称的一样，《使命召唤 现代战争 2》是 2009 年当之无愧的第一大作。这个投资达 2 亿美元的超级大作创造了业界的多个第一，游戏的首日销量达到 470 万套，而且这还只是北美和英国的销量，以全球范围计算，其首周销售额达到 5.5 亿美元，打破了包括小说、电影、音乐在内一切娱乐产品的记录，也超过了之前的《横行霸道 IV》。目前《现代战争 2》一直在欧美游戏销量榜中保持前三名的位置，累计销量以惊人的速度增长。据分析家预测，本作累计销量有望超过 2000 万套，销售额将会超过 10 亿美元。目前"《使命召唤》系列"的累计销售额已经超过 30 亿美元。

X360 拥有数量最多、最活跃的 FPS 玩家，X360 版自然是《现代战争 2》销量最高的版本，比 PS3 版高出 200 万台左右。微软在该作发售同期推出了 250GB 的同捆限定版主机，这也是首个带有 250GB 硬盘的 X360。在《现代战争 2》发售后，Activision Blizzard 股价大涨，目前《使命召唤》在该公司的地位仅次于《魔兽世界》。AB 正在努力扩大其影响力，为此找到了第三家工作室负责开发该系列，今后新作的推出速度将会更快。

它对于其他开发商来说是一本教科书，教他们如何在开发续作时融入爱、细心、关注、润色与技巧。这是所有 FPS 迷不可不买的游戏。

——英国 Xbox 官方杂志，100 分

它并没有解决前作的所有问题，但是在这个游戏中融入了太多高质量内容，它几乎肯定会成为未来很长时间内您最常玩的游戏。

——1UP，100 分

它的惊人画面和音效是令人无法言表的，游戏的内涵简直太深厚了，我可以再写 800 字说说每个关卡近乎荒谬的细节注重程度。

——GameSpy，100 分

《现代战争 2》在画面上设立了太高的标准，以至于我们整个业界只能仰望它创造出来的蓝图，并以此为目标而努力。他们找到了真实性与娱乐性之间的完美平衡，我们在评测时真的经常忘记了我们并不是在观看高清大片。

——Planet Xbox360，98 分

其他的优点就不提了，说到底《现代战争 2》的情感冲击力才是其值得我们致以最高敬意的理由。

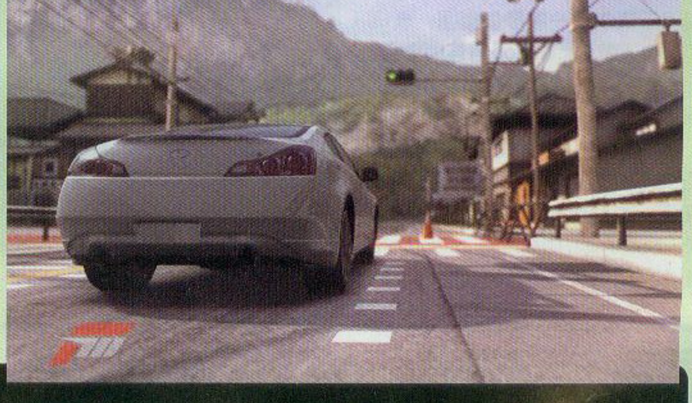
——Play 杂志，95 分

极限竞速 3

Forza 3

发行商：Microsoft
发售日：2009 年 10 月 22 日
类型：竞速
销量：150 万
综合评分：92 分

在 E3 2009 展前发布会中首次公开时，Turn10 工作室的游戏导演 Dan Greenawalt 屡次强调《极限竞速 3》超过了当前的任何一款赛车游戏，矛头直指《GT 赛车 5》。当初《极限竞速》就是为了成为"GT Killer"而诞生，不过直到现在 Turn10 才有充分的信心喊出超越《GT 赛车 5》的宣言。并且之后在官方博客中，Turn10 也多次表示《极限竞速 3》在多个方面比起《GT 赛车 5》的领先之处。本作的最终成品虽然也存在一些缺陷，不过整体素质还是相当高的，媒体综合得分在赛车类游戏史上排名第 10，是目前为止次世代主机上得分最高的赛车游戏。本作中收录了 400 多辆完全可改造的赛车，来自 50 多家车厂，每辆车使用的多边形数量达到前作的 10 倍以上，并收录世界各地的 100 多条赛道。本作的销售速度也超越了前作，用一个月的时间突破了 150 万套，虽然与"《GT 赛车》系列"相比还有一定差距，不过其咄咄逼人之势已经开始让 Polyphony 感到压力大增。



回放功能消除了当今多数赛车模拟游戏的恼人之处，而改装车多到荒谬的内容和网络支持让游戏体验更流畅而有趣。60 美元的《极限竞速 3》带来的价值高于任何类型的其他游戏。

——Games Radar，100 分

《极限竞速 3》的画面美得让你的眼睛出血，而且不管是你奶奶还是舒马赫都能玩这游戏，它有爱车族需要的一切，但是不知为何就是无法成为经典。

——TeamXbox，95 分

将《极限竞速》放进我们的 X360 那刻起，它的华丽与精致的驾驶操作都让人尖叫，从每一个角度来说，它都是有史以来最棒的赛车游戏。

——Planet Xbox360，95 分

这是赛车游戏的楷模。它美丽的画面、漂亮的操作还有令人满足的生涯模式，多人模式也令人敬畏。这是本代主机最强的赛车游戏。要超越它需要运气。

——IGN，94 分

求生之路 2

Left 4 Dead 2

发行商：EA
发售日：2009 年 11 月 17 日
类型：主视角射击
销量：108.4 万
综合评分：89 分

在 E3 2009 期间公布的新作中，《求生之路 2》是最令人意想不到的游戏之一。而自从它公布之日起，就遭到很多玩家的抵制，不少人认为这款挂着续作头衔的游戏只是个资料片，甚至有人认为是 Valve 故意把本该属于前作的内容拆开来变成了续作。不管怎样，这个延续前作特色的游戏同样在玩家中大受欢迎。X360 和 PC 两个版本出货量轻易突破百万。

由于 Valve 创始人 Gabe Newell 是前微软职员，Valve 与微软关系亲密，《求生之路 2》仍然保持 X360 独占。Valve 联合 EA 为本作投入了 2500 万美元的宣传预算，远超前作 1000 万美元的预算。市场调查显示，《求生之

路2》刚公布时已经在玩家最期待游戏排行榜中名列第五，之后游戏的预订量比前作高出了30%，在游戏发售前，它的预订量已经是前作的四倍，Valve表示本作是其历史上销售速度最快的游戏。

无可争议，它的每个方面都比前作好，它再次偷走了X360最佳合作游戏的桂冠。

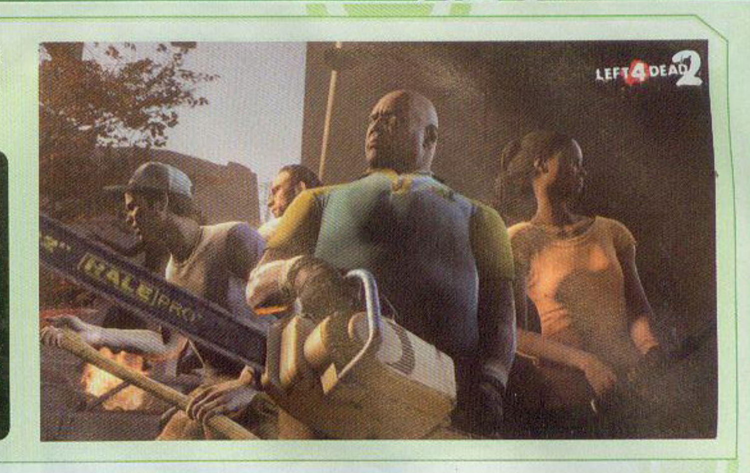
——Xbox官方杂志，95分

如果你和别的家伙一样认为这个续作来得太仓促，赶紧把话吞回嘴里吧。《求生之路2》拥有一个出色的续作所需的一切：完美化、扩大化，以及绝对的放纵。

——GameInformer，95分

Valve创造了比前作更强的版本，增加了海量新内容，同时又保留了前作大热卖的一切要素。丧尸末日从未如此诱人。

——英国《电讯报》，90分



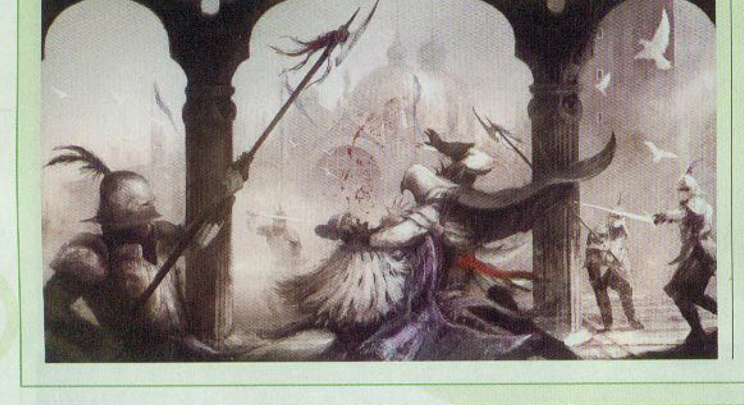
刺客信条 II

Assassin's Creed II

发行商：Ubisoft
发售日：2009年11月17日
类型：动作
销量：133.3万
综合评分：91分

两年前《刺客信条II》由PS3独占改为跨平台一事曾轰动一时，后来的结果证明了育碧此举的英明。《刺客信条》销量超过了800万套，其中X360版比PS3版高出110万套。这是近年来育碧最好的销售成绩。《刺客信条》虽然取得了大成功，不过其业内口碑并不好，任务设计太单调是主要原因。为实现续作的大进化，育碧为《刺客信条II》组建了450人的超大团队规模，相当于前作队伍的三倍，开发成本至少是前作的两倍。

《刺客信条II》不负众望，无论是内容的丰富程度还是关卡设计都大幅超越前作。育碧总裁Yves Guillemot曾对前作提出"媒体综合评分超过90"的目标，结果得分不到80，这次《刺客信条II》以91分的综合得分弥补了Yves的遗憾。根据Gamerankings的统计，X360版平均得分比PS3版高1.1分。销量方面也是X360版占明显优势。双版本首周销量为160万，比前作高32%。第二周其累计销量已经达到245万，其中X360版达133万。目前本作保持在略低于《现代战争2》的销量水平持续热销，育碧认为其最终销量有望超越前作。



很少有游戏能在宏观和微观方面都实现这样的质量，它时而如史诗，时而如散文，真挚而愉悦。它的规模宏伟，但最动人的时刻往往来自最小、最精雕细琢的片段。

——GamePro，100分

除了出色的剧情外，《刺客信条II》最重要的一点是它再也不会像前作那样让你想把手柄砸到电视上了。

——GameSpy，100分

《刺客信条II》是一个复杂、成熟而动人的旅途。它已成为创意与技术相结合的设计基准，由此创造出本代主机的顶级杰作。

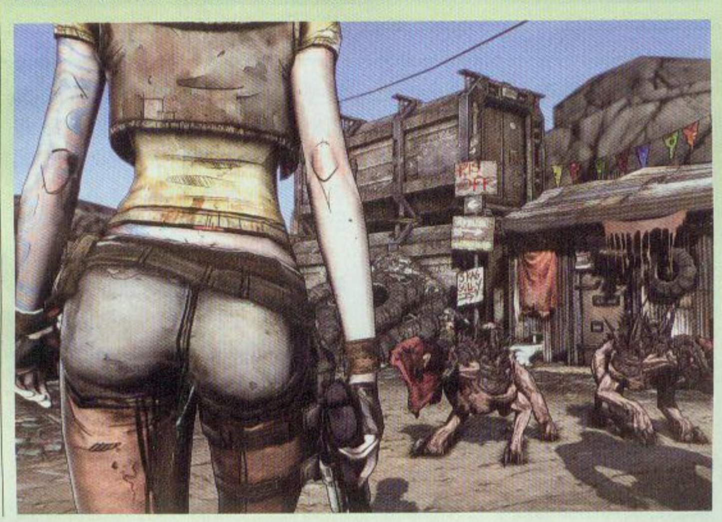
——GameInformer，95分

边境之地

Borderlands

发行商：Take-Two
发售日：2009年11月17日
类型：主视角射击
销量：84.9万
综合评分：84分

Gearbox是微软的爱将，曾经开发了《光环》PC版等游戏，不过由于一直以来都是以制作移植游戏为主，由其独立开发的"《战火兄弟连》系列"又销量不佳，Gearbox希望全力制作一个3A级大作改变自己的尴尬处境。《边境之地》是其拼尽全力的游戏，2007年9月《GameInformer》杂志以封面故事的形式对其进行了大篇幅报道，使其成为最受关注的科幻新作之一，被认为是2K Games代理的又一个王牌。在制作中途，本作经历了一次彻底的设计变更，将普通的3D画面改成与原画般美丽细腻的卡通渲染画面。多亏了这次转型，《边境之地》不仅画面令人赏心悦目，而且将RPG与FPS成功结合，被不少人认为是超越《辐射3》的游戏。毕竟是一款主要为X360开发的游戏，本作X360版的销量几乎达到PS3版的三倍！



这是一个漫长的旅途，途中充满新奇，而随时可以跳到朋友的游戏中使得这个本已精彩的游戏更加耐玩。

——GameInformer，93分

《边境之地》很棒，但不是给所有人玩的，它锁定了特定类型的玩家，如果你喜欢激烈的战斗和或者暴雪PC游戏的那种风格，那么你就找对地方了。

——Xbox官方杂志，85分

你可以说它是《暗黑破坏神》的主视角版、《抵抗2》合作模式升级版、《怪物猎人》西方版、或者FPS玩家的的聚会游戏。不管你怎么叫，《边境之地》是一个堪称伟大的FPS/RPG结合体。

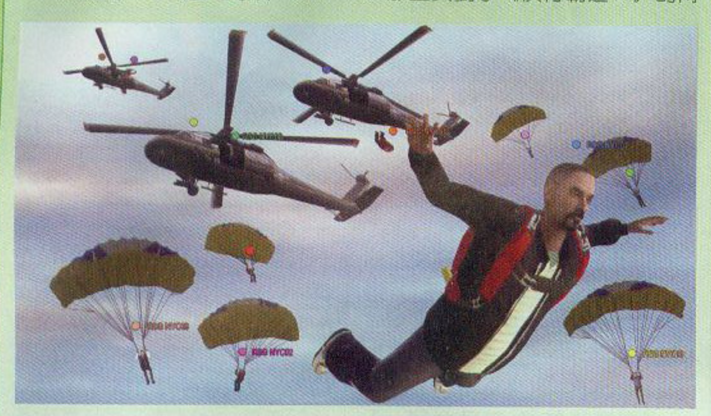
——1UP，83分

横行霸道 自由城轶事

Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City

发行商：Take-Two 发售日：2009年10月29日 类型：动作
销量：63.9万 综合评分：89分

微软用5000万美元从Take-Two那里买到了《横行霸道IV》的两张独占资料片，而这两张资料片的内容之丰富也确实抵得上一款完整的大作。通过网络下载获得了不菲的收入后，Take-Two在其财年即将结束时随着第二张资料片《风流托尼之歌》的上市推出了零售版的《自由城轶事》。对于一个已经通过下载获得收入的资料片来说，63.9万套的销量算是相当不错了，但是这毕竟是《GTA》，Take-Two对其有很高的期望，其结果无法令人满意，致使Take-Two该财季没有达到收入目标。无论是《迷失与诅咒》还是《风流托尼之歌》，游戏质量有口皆碑，销量不够高的关键原因是其发售时间与《GTAIV》相隔一年多，围绕《GTAIV》的热潮已过。



《风流托尼之歌》是令人满足的《GTA》体验，某些任务本身简直就可以当成完整的游戏了。它证明了Rockstar对《GTA》FANS真的是很照顾，它给予玩家的比他们需要的更多。

——TeamXbox，98分

强烈推荐《GTAIV》这个出色的下载内容，即使它按照完整零售版的价格来卖，比实际价格贵三倍都值得买。

——GameSpot，95分

作为DLC，《风流托尼之歌》已经是一个令人难以置信的产品，而加上《自由城轶事》中的《迷失与诅咒》，那就是魅力无法挡了。

——IGN AU，95分

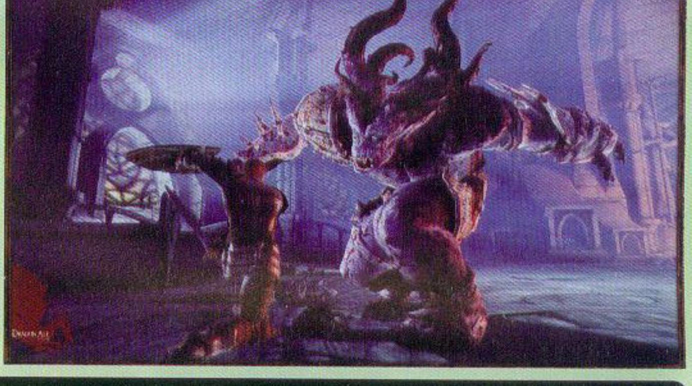
飞龙世纪 起源

Dragon Age: Origins

发行商：EA
发售日：2009年11月3日
类型：动作角色扮演
销量：65.5万
综合评分：86分

加拿大的BioWare与微软合作多年，为Xbox系主机独家打造了《星球大战 旧共和国武士》、《翡翠帝国》、《质量效应》等脍炙人口的经典，即便是在被EA收购之后，BioWare仍然是钟情于微软，曾打算推迟PS3版的上市时间。后来由于EA的跨平台原则，《飞龙世纪 起源》同时推出了PS3版，不过销量不到X360版的一半。

《飞龙世纪 起源》被视为《博德之门》"精神上的续作"，是美式RPG泰斗BioWare的又一个巨献，从公布到发售历时5年半，可以说是近年来难得一见的传统美式RPG史诗巨制。在网络横行的今天，本作顽强的保持纯粹的单人游戏体验，也令人佩服BioWare的勇气。游戏出色的质量没有辜负玩家的期待，英国《PC Gamer》杂志将其称为"十年来的最佳RPG"。虽然86分的媒体综合分不足以成为一代经典，但BioWare明显已经为更具野心的续作埋下了伏笔。



BioWare的人们总在不断寻找让游戏更棒的渠道，他们的每个RPG都比前作更胜一筹。《飞龙世纪》也不例外，它是今年的最佳RPG——可能也是高清时代的最佳RPG。

——1UP，100分

《飞龙世纪》才是真正的RPG，它有动人的丰富剧情、大量的定制选项、幽默的对话、深度的游戏性，以及无穷的变化。

——RPGamer，100分

《飞龙世纪 起源》不是给新手玩的，玩《质量效应》都费劲的RPG菜鸟请绕道。它是给铁杆RPG玩家准备的，他们将为BioWare回归奇幻RPG根源而感激涕零，他们会把这游戏当作极品美食吞下去的。

——TeamXbox，92分

铁拳6

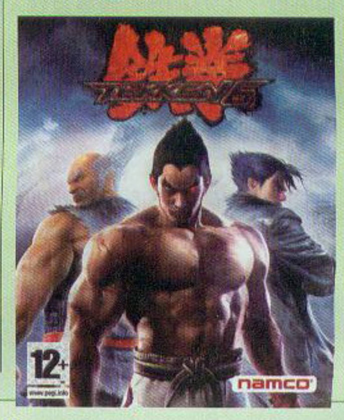
Tekken 6

发行商：NBGI
发售日：2009年10月27日
类型：格斗
销量：35万
综合评分：80分

TGS2008期间，微软把PS3的最后一个独占大作也挖走了——在PS成长史中地位非凡的《铁拳》终于落入X360之手。《铁拳》曾经是PS上第一款销量超过300万套的游戏，也是在北美第一款销量过百万的PS游戏，它曾是Namco最畅销的游戏，而这个因为PS而崛起的游戏系列也最终背叛了索尼。《铁拳6》的跨平台对索尼来说是一个耻辱。

当年《铁拳6》初次亮相时公开了一个演示风间仁3D建模的简短动画，令人期待不已，可惜后来却证明只是一段CG动画。《铁拳6》的实际画面公布时，让全世界TK饭大失所望，曾经屹立于3D技术顶点的《铁拳》进入高清时代后居然仍是PS2级别的画面。游戏的实际成品也没有比那段最早的实际画面强多少，基本只能算PS2游戏的高清化，与同时期的大作相比落后得太多。此外，问题重重的网络模式也让NBGI灰头土脸，令人感叹昔日技术名门的没落……

尽管存在诸多不足，由于《铁拳》品牌价值仍在，《铁拳6》的出货量仍然达到了250万套。不过根据市调机构统计，其实际销量不到出货量的一半，其中X360版销量不到PS3版一半，究其原因主要是因为该系列玩家大多为PS主机的忠实用户。X360版虽然目前只卖了35万套，不过能够抢到这样一个属于索饭的系列，对X360抢夺市场份额意义重大。



它的操作对于新手和核心格斗迷都是无可挑剔的。

——TeamXbox，92 分

操作和连续技都非常精妙，整个游戏也不失美丽。虽然存在一些不足，它仍是格斗游戏迷很好的选择。

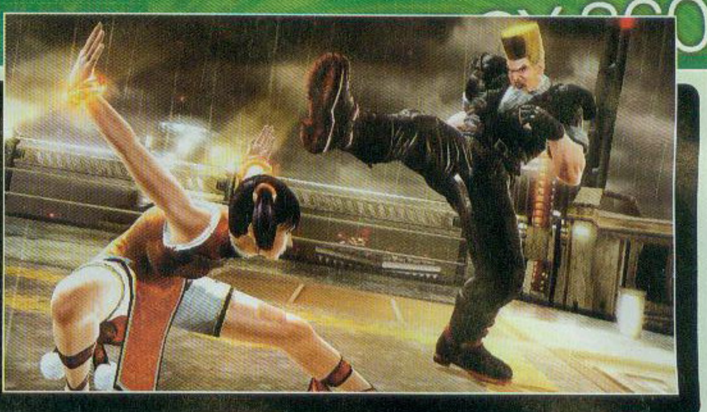
——GameInformer，88 分

《铁拳 6》是一个出色的游戏，如果网络模式可靠一些的话，它将更为傲然出众。

——1UP，83 分

本作的画面和它的游戏性一样陈旧，网络对战被不断的延迟彻底毁了，如果你爱《铁拳》，没有网络照样能玩，但其他人还是去找个更好的格斗游戏吧。

——Eurogamer，70 分



2009年X360销量50强

统计时间为 2008 年 12 月 28 日至 2009 年 11 月 28 日

排名	游戏名	发行商	发售日	年销量	总销量
1	使命召唤 现代战争 2	Activision Blizzard	2009 年 11 月 10 日	634 万	634 万
2	光环 3 天降神兵	Microsoft	2009 年 9 月 22 日	368.5 万	368.5 万
3	生化危机 5	Capcom	2009 年 3 月 13 日	244.5 万	244.5 万
4	使命召唤 战火世界	Activision Blizzard	2008 年 11 月 10 日	188.3 万	600.4 万
5	UFC 2009 Undisputed	THQ	2009 年 5 月 19 日	161.3 万	161.3 万
6	光环战争	Microsoft	2009 年 2 月 26 日	159.7 万	159.7 万
7	FIFA 10	EA	2009 年 10 月 2 日	152.7 万	152.7 万
8	光环 3	Microsoft	2008 年 9 月 25 日	151.6 万	1045 万
9	极限竞速 3	Microsoft	2009 年 10 月 22 日	150 万	150 万
10	麦登 NFL10	EA	2009 年 8 月 14 日	149.7 万	149.7 万
11	刺客信条 II	Ubisoft	2009 年 11 月 17 日	133.3 万	133.3 万
12	街头霸王 IV	Capcom	2009 年 2 月 12 日	130.6 万	130.6 万
13	战争机器 2	Microsoft	2008 年 11 月 7 日	122.4 万	537.2 万
14	求生之路	EA	2008 年 11 月 17 日	121.5 万	253.4 万
15	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Eidos	2009 年 8 月 25 日	113.8 万	113.8 万
16	求生之路 2	EA	2009 年 11 月 17 日	108.4 万	108.4 万
17	使命召唤 4 现代战争	Activision Blizzard	2007 年 11 月 5 日	107.1 万	797.7 万
18	吉他英雄 世界巡演	Activision Blizzard	2008 年 10 月 26 日	101.3 万	238.2 万
19	虐杀原形	Activision Blizzard	2009 年 6 月 9 日	96.8 万	96.8 万
20	拳击之夜 4	EA	2009 年 6 月 23 日	95.7 万	95.7 万
21	神鬼寓言 II	Microsoft	2008 年 10 月 21 日	95.7 万	209 万
22	辐射 3	Bethesda Softworks	2008 年 10 月 28 日	92.5 万	275.2 万
23	世嘉超级明星网球	SEGA	2008 年 3 月 18 日	85.1 万	250.5 万
24	边境之地	Take-Two	2009 年 10 月 20 日	84.9 万	84.9 万
25	乐高印第安纳琼斯	LucasArts	2008 年 6 月 3 日	84.2 万	345.6 万
26	极品飞车 变速	EA	2009 年 9 月 15 日	80.9 万	80.9 万
27	功夫熊猫	Activision Blizzard	2008 年 6 月 3 日	79.1 万	302.9 万
28	Skate 2	EA	2009 年 1 月 21 日	76.2 万	76.2 万
29	横行霸道 IV	Rockstar	2008 年 4 月 29 日	73.1 万	735.1 万
30	乐高蝙蝠侠	WBIE	2008 年 9 月 23 日	68.1 万	113.6 万
31	NCAA 橄榄球 10	EA	2009 年 7 月 14 日	65.7 万	65.7 万
32	飞龙世纪 起源	EA	2009 年 11 月 3 日	65.5 万	65.5 万
33	甲壳虫 摇滚乐队	MTV Games	2009 年 9 月 9 日	64.6 万	64.6 万
34	吉他英雄 5	Activision Blizzard	2009 年 9 月 1 日	64.4 万	64.4 万
35	横行霸道 自由城轶事	Rockstar	2009 年 10 月 29 日	63.9 万	63.9 万
36	摇滚乐队 2	MTV Games	2008 年 9 月 14 日	61.9 万	187.5 万
37	完美机车	Disney	2008 年 9 月 16 日	61.9 万	100.5 万
38	赤色派系 游击队	THQ	2009 年 6 月 2 日	61 万	61 万
39	FIFA 09	EA	2008 年 10 月 14 日	58.5 万	203.1 万
40	吉他英雄 Metallica	Activision Blizzard	2009 年 3 月 29 日	57.9 万	57.9 万
41	大职棒联盟 2K9	2K Sports	2009 年 3 月 3 日	56.8 万	56.8 万
42	星之海洋 4	Square Enix	2009 年 2 月 24 日	55.8 万	55.8 万
43	教父 II	EA	2009 年 4 月 7 日	54.2 万	54.2 万
44	NBA 2K9	2K Sports	2008 年 10 月 7 日	52.4 万	110.9 万
45	漫画英雄终极联盟 2	Activision Blizzard	2009 年 9 月 15 日	51.1 万	51.1 万
46	闪点行动 龙之崛起	Codemasters	2009 年 10 月 6 日	50.2 万	50.2 万
47	星球大战 原力释放	LucasArts	2008 年 9 月 16 日	46.9 万	197.6 万
48	午夜俱乐部 洛杉矶	Rockstar	2008 年 10 月 20 日	46.5 万	118.7 万
49	X 战警前传 金刚狼	Activision Blizzard	2009 年 5 月 1 日	46.4 万	46.4 万
50	尘土飞扬 2	Codemasters	2009 年 9 月 8 日	44.8 万	44.8 万



2010，新起点，新轮回

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

“这就像在主机生命中期将其重新投放市场。”

微软互动娱乐部首席运营官丹尼斯·德金在一个面向投资者的会议中再次强调，“初生计划”是对X360的改造，就像到了不惑之年才开始事业转型的中年人，它将为已经走到狭路的事业重新注入希望。前代主机区区4年的生命周期将被延长一倍。微软从2009年2月开始与第三方游戏开发商磋商，说服他们加盟Natal。但第三方的初期反响不够热烈，为表明微软的决心，树立Natal堪比新主机的非凡地位，微软在E3展中高调公开Natal。丹尼斯·德金说：“我们之所以在远未做好发售准备时公开Natal，是为了笼络第三方开发商。”

E3展之后果然有16家主要发行商宣布支持Natal，微软火速发布了1000多套开发工具包，第三方的Natal游戏开发得热火朝天，育碧的10余款Natal游戏同时开发中，Take-Two旗下的所有工作室都在研究Natal，日本第三方也希望借Natal之风改变X360游戏亏损现状。与此同时，微软游戏部门频现异动之兆，多家工作室进行清盘重组，《光环 致远星》将以磅礴之势喷涌而出，343 Industries在业内疯狂纳敛贤才，Rare与Lionhead大量招兵买马……微软已经为2010年X360的“重新投放”做好战略规划。5年一周期的业界轮回早已被打破，但对微软而言，2010年已俨然是一个新的起点。

人物篇

![Microsoft game studios]

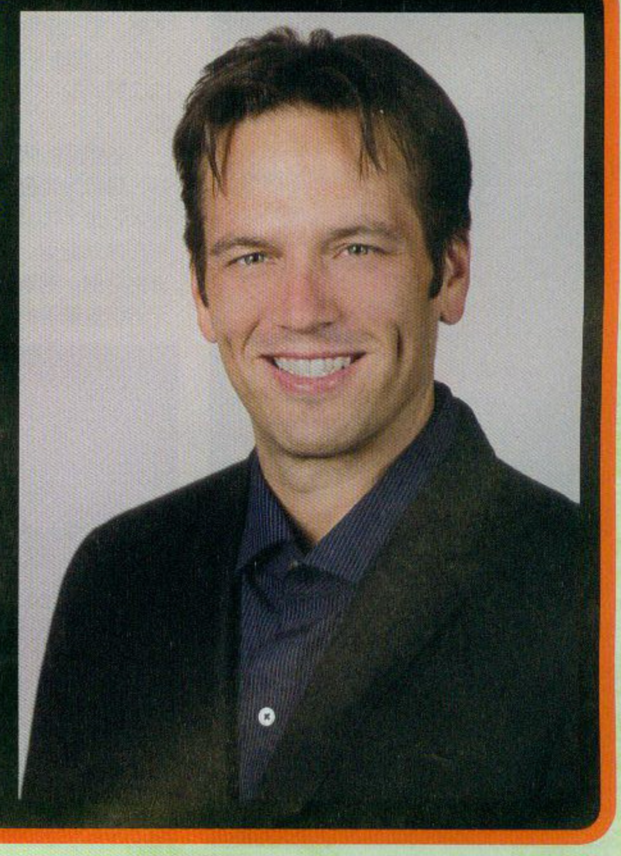
丹尼斯·德金
Dennis Durkin

2009 年 9 月，谢恩·金突然宣布退休，理由是"希望多花点时间陪伴家人"。外人无法知道这到底是借口还是真实原因，为微软服务了 19 年的谢恩·金为何在事业走向顶点时突然退休？X360 业绩并未出现大滑坡，互动娱乐部仍然保持盈利，也没有新一轮的三红危机爆发，谢恩·金似乎是在平稳中安然隐退，将新一年的暴风骤雨留给了后生晚辈。在他的继任者中，除了长期伴其左右的菲尔·斯宾塞之外，还有一个是多数玩家从未耳闻的名字——丹尼斯·德金（Dennis Durkin）。菲尔·斯宾塞接管的是微软游戏工作室，而谢恩·金更高级别的商业决策管理事务则是交给丹尼斯·德金，互动娱乐部首席运营官这个头衔也是为丹尼斯而特别设立的新职位。丹尼斯·德金原为 Xbox 首席财务官，几乎从未在游戏媒体上露过面。2009 年 6 月 Natal 公布后，丹尼斯·德金这个名字开始在一些财经媒体中出现。《金融时报》的 E3 专稿中，丹尼斯告诉记者："未来几年内 Natal 将会成为我们平台的核心。"

在微软游戏部门的历史中，"Xbox 首席财务官"这个职位一直扮演着地位超凡的角色。X360 计划启动时，前 Xbox 首席财务官布莱恩·李手握 170 亿美元长期投资的分配决策权，从零部件到 Xbox LIVE 和游戏开发，各部门都要根据它制定的财务模型规划自己的成本预算，当时担任微软游戏工作室总经理的谢恩·金也要经过他的签字批准才能与第三方签订合作协议，X360 要用多大的内存也要先经过他的批准。但当丹尼斯继任时，Xbox 首席财务官的职责从"如何管理战略投资"转为"如何实现盈利"。布莱恩思考的是"怎样投资能提高市场份额"，而丹尼斯关注的是"哪个项目能带来利润"。微软在 Xbox 项目上亏损了近 50 亿美元后，史蒂夫·鲍尔默提出应以盈利为首要目标。于是丹尼斯以边际利润率为指导原则，制定了 X360 新发展阶段的财务模型，将各部门与项目的盈利前景进行分析，将利润率由低到高进行排列，低于盈利水平线的项目陆续被砍，盈利能力差的工作室被关闭，而利润率排名靠前的项目与工作室则进行扩张。2009 年微软游戏业务在保盈利的原则下制定商业战略，并在业界不景气的大环境中实现利润的大幅增长。

2009 年底开始，丹尼斯正式接替谢恩·金掌管游戏部门的商业运作，他的角色从项目审批转型为战略执行。丹尼斯是微软的运财童子，在他之前微软游戏部门历经数任首席财务官，推出多项开源节流政策，均未实现鲍尔默的盈利要求。丹尼斯上任后正赶上 X360 扭亏为盈的阶段，X360 去年降价 50 美元后不仅市场份额提高，而且也实现盈利，降价幅度与时间拿捏得恰到好处。如今丹尼斯深受高层信赖，被委以 Natal 的定价、发售时间等重大决策权。过去一直秉承盈利至上原则的丹尼斯此番似乎有意为 Natal 制定低于外界预期的战略性价位。谢恩·金暗示 Natal 售价可能达到 200 美元之后不久就宣布退休，确定由丹尼斯继任后不久，坊间便传出微软已于内部会议确定 Natal 售价低于 50 英镑，目的是迅速销售 500 万套。高层转换前后截然不同的定价方案也许是由于丹尼斯正在完全转变 2010 年的 X360 发展大计。

菲尔·斯宾塞
Phil Spencer



"当Natal来临时，你会像进入了新世代一样，它会像2005年X360发售时一样激动人心。"

作为微软游戏工作室的新领袖，如今菲尔·斯宾塞的头号任务是筹备传闻中的 14 款首发游戏。Natal 是 X360 的一次硬件升级，但该技术的核心是软件，过去几年来微软在剑桥与中国的大批博士参与了 Natal 的核心软件技术研究。2007 年初微软看到 Wii 体感操作取得的轰动性成功，于是 X360 的体感设备也开始进行研究，几个月后就得到了初步成果。菲尔·斯宾塞与 Lionhead 工作室的彼得·莫利纽一起视察了 Natal 的第一个原型机，Lionhead 很快策划了一个对应的项目叫 Dimitri——这就是后来的 Milo。在微软游戏部门总部里，斯宾塞的办公室就在 Xbox LIVE 主管马克·怀登（Marc Whitten）对面。自从初生计划启动后，与怀登闲聊 Natal 的软硬件创意就成为斯宾塞日常生活的一部分。

2008 年斯宾塞主持创办了微软游戏工作室欧洲分部之后调返美国总部，开始逐步接管全球工作室的运作。菲尔·斯宾塞透露，微软游戏工作室近期的大改革是在为 Natal 做准备。为一款产品进行整个公司范围自上而下的改组，这在微软游戏部门的历史上只曾于 Xbox 和 X360 的规划阶段发生过，Natal 享受了同等待遇。目前微软游戏工作室的三大重点是：Natal、LIVE 与核心大作。在微软旗下工作室中，斯宾塞个人最看重的是 Lionhead，这是首个由他策划收购的工作室。在 X360 的历程中，斯宾塞最难忘的时刻是《神鬼寓言 II》的发售，他和彼得·莫利

2010年X360动向关注

1月7～9日：消费电子展

每年年初的消费电子展盛典微软从不缺席，过去是比尔·盖茨风雨无阻地为CES发表基调演讲，现在盖茨退休，史蒂夫·鲍尔默仍然会站在讲台上讲解微软的新数字十年。依照惯例，在演讲中会让罗比·巴赫上台，花点时间公布年末商战期间的X360战绩。过去盖茨经常邀请嘉宾一起在台上玩X360游戏，以此作为基调演讲的助兴节目。今年若是以微软巨头游玩演示Natal助兴，无疑是最好的宣传。《西雅图时报》预测，CES 2010的基调演讲中，鲍尔默将与巴赫一起公布Natal的详情。

3月9日：《最终幻想XIII》发售

在大作扎堆的2010年春季，《最终幻想XIII》在欧美讨不到多少好处，但作为Xbox系主机的首个《最终幻想》(不包括网游化的《最终幻想XI》)，这款以轰轰烈烈的方式抢来的游戏有着重大的象征意义。若X360版的销量在欧美超过PS3，SE将借助X360加速日式RPG的国际化。



3月9～13日：游戏开发者大会

X360获得了大多数主要第三方发行商的支持，但中小型开发商仍然对Natal的特性非常陌生，也有不少第三方的Natal项目因走入死角而被迫取消的报道。微软一直在为第三方提供最完善的游戏开发环境与技术引导，2010年GDC期间微软的参展主题必然是围绕Natal的最新开发工具与经验分享，为了向开发者说明Natal的可能性，难免要演示一些正在开发中的代表性游戏，这看来会成为Rare与Lionhead大活跃的舞台。

6月15～17日：E3

唐·马特里克至今还记得3年前任天堂的E3展台人山人海的盛况，那时他刚刚成为微软互动娱乐部的战略顾问。当他走到Wii试玩区外围，看到牌子上写着还需排队5个小时，他预感微软找错了竞争对象，任天堂才是最可怕的敌人。现在，马特里克也拥有一款令世人惊奇的产品，他希望在微软的展台

纽有着深厚的友情。所以Milo成为E3 2009压轴戏中最后的高潮部分，这段DEMO相关的游戏可能会成为未来Natal最具标志性的游戏，地位堪比《光环》。

最从2008年以来，人们只看到了微软游戏工作室大幅裁员，关掉多家工作室，却没有注意到MGS裁员的同时也在大规模招兵买马。《MGS4》的助理制作人Ryan Payton、Bungie的Frank O'Connor、Gearbox的Corrinne Yu、id Software的Kenneth Scott等业内顶尖人才都在投奔微软。斯宾塞在发给员工的内部邮件中说："大家不要以为我们是在缩减投资，微软对游戏开发的总投资并未减少，我们将继续为真正的大作聚集人才。我们在游戏开发上的投资规模从未如此可观。"MGS的游戏开发实力仍远远落后于任天堂和SCE，斯宾塞的目标是在三年内使微软的第一方游戏制作能力至少超过SCE，MGS的改革并非割肉拆骨，而是更换新血液。两年来的努力将在2010年的秋季之战中得到检证。

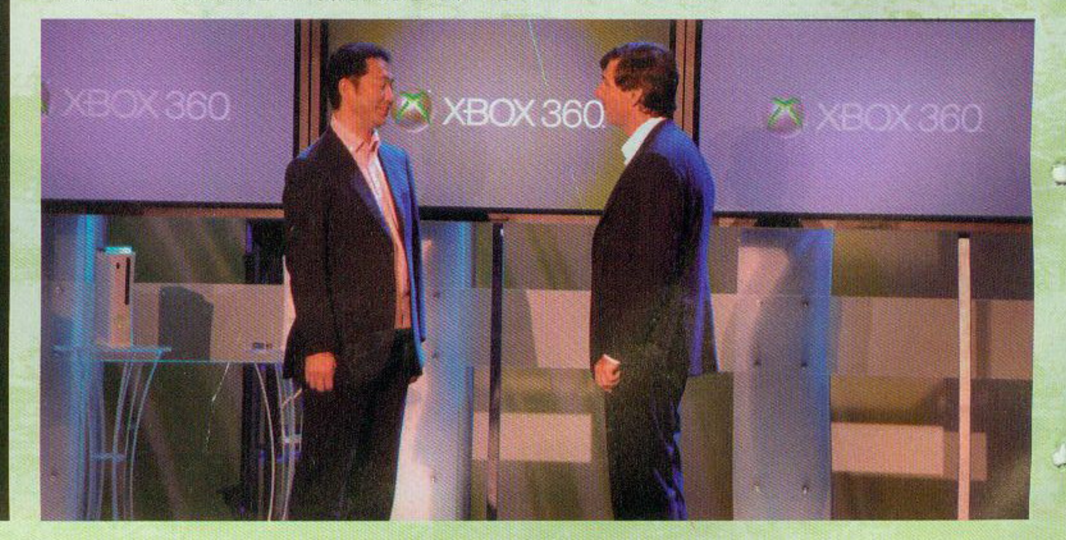
斯宾塞说："我们想要让消费者和开发商知道的是，大家在主机上的投资会得到更大的回报，无论是微软开发主机的投资，还是开发商为其制作游戏的投资，或者消费者购买主机的投资，都将产生更大的价值。"

唐·马特里克 Don Mattrick

在那张年轻而秀气的脸上，人们很难看出"加拿大游戏教父"的尊荣，更加不会想到加拿大历史上第一款商业发行的游戏就是出自其手。表面上谦逊低调的唐·马特里克实际上比彼得·摩尔更具攻击性，它会用接连两次的拍肩秀羞辱对手，会把甲壳虫乐队、斯皮尔伯格等大腕请到台上助兴。他不会像彼得·摩尔一样让镜头聚焦在自己的胳膊上，却用自己略带憨厚的笑容为嘉宾做陪衬，在不经意间制造戏剧性效果。对多数玩家而言，马特里克至今仍是一个存在感很弱的X360领军人物，他没有彼得·摩尔那样的鲜明个性，除E3等重要展会外，他在媒体上的曝光度不高。但他却给玩家制造了最多的惊喜，将《FF》、《MGS》登陆X360等过去玩家不敢奢望的梦想变成现实。E3 2010，马特里克将再次制造怎样的惊喜？

把索尼的两个第三方代表都拍了一遍肩膀之后，马特里克已经无肩可拍，如今他要除去的拦路大石是Wii。马特里克对《金融时报》说："通常在游戏业里，新硬件发售时就是原创畅销游戏诞生之时，是新游戏类型产生之时，是数十亿美元的销售额等待收获之时。我们认为这是第三方难得的良机。"马特里克正在对第三方诱之以利，那些被Wii磕得头破血流的人们就是他的目标。绝大多数曾在Wii上赚了点开门红的第三方已将前两年积累的利润都吐了回去，任天堂的美丽桃花源依旧是肥水不流外人田。X360的第三方游戏销售总额远高于其他所有主机，以X360取代Wii成为休闲游戏主力是多数第三方期盼的结果，如此他们才能从体感革命中获益。对次世代最迷茫无助的日本第三方们率先表态，微软借TGS之机公布了Natal的支持厂商名单，SE、NBGI、Konami、世嘉、Capcom等争先恐后踊跃加盟，即使X360在日本的销量已经跌到对手的数十分之一，一个令人欣喜的新硬件可以改变一切。

在扩张X360软件势力的征途中，马特里克的前方阻力比彼得·摩尔小得多，X360已经有一个十分可观而稳定的消费群体摆在第三方面前。微软向第三方承诺了Natal的地位之后，1000多台开发机在开发者们的踊跃要求下很快被运往世界各地。马特里克说，明年E3展大家将被海量的体感游戏颠覆自己的想像力。由他主持的两届E3发布会都饱含惊喜，作为Natal发售前最重要的一次宣传造势，E3 2010微软发布会有望再次突破前次的辉煌。美国任天堂总裁雷吉曾经耻笑微软"只会当跟屁虫"，跟完了索尼又跟任天堂。这个卖洗发水和披萨饼起家的海地人大概并不知道，马特里克是历史上第一个在游戏中使用3D人物建模的制作人——从这层意义上说，整个游戏业界都是马特里克的跟屁虫。



游戏篇

光环 致远星

▶《光环 致远星》明显是采用了新引擎，画面比《光环 3》进化了许多。

2009 年 12 月 12 日，上千万玩家关注着 Spike 电视台的“电子游戏大奖”节目直播，其中半数以上的观众想知道的不是哪个游戏得了哪个大奖，他们伸长了脖子，渴望一睹《光环 致远星》的风采。

《光环 致远星》是 Bungie 的最后一个《光环》，也很可能成为《光环》新系列的开始。对于所有 Bungie 和《光环》迷，它的意义可能超过《光环 3》。几年前，《光环 3》首个预告片公布，轻敲琴键的一声简单音符已经让数百万玩家激动得头皮发麻。但褪去了华丽的 CG 霓裳，当实际画面公开时，即使是最核心的《光环》迷也难免对实际画面有所失望。Bungie 要向世人证明自己不是只吃老本不思上进，脱离微软后 Bungie 开始策划一个扬威之作，一个在画面和设计理念上配得起次世代新《光环》之名的游戏，这就是 Bungie 迄今为止投入最多心血的《光环 致远星》。

有内部人士称，《光环 致远星》是“战争机器碰上了斯巴达”，斯巴达战士小队 Noble 将迎接残酷血腥的战斗。孤胆英雄的时代已经过去，在真实的战场上讲究的是团队与配合，免不了的是暴力与鲜血。《光环 致远星》的画面与战场表现都在朝写实的方向靠拢，这靠的是新引擎的力量。有人说它是次世代画面的新标杆，在游戏到手前，这一点无从谈起，不过可以肯定的是有《光环 致远星》坐镇，2010 年秋季商战 X360 的表现必然比今年出色。《光环 致远星》是否支持 Natal 并不重要，微软需要这样一个传统大作带旺人气。《光环 3》累计销量已过千万，微软希望将《致远星》的销量进一步推高。掌管《光环》品牌运作的 343 Industries 经过一年的筹备后，将从 2010 年开始展示他们的成果。《致远星》是《光环》大旗从 Bungie 转交给 343 的过渡之作，代表了一个新的起点，它的成败关系到整个《光环》的未来。长期在 Bungie 掌管品牌运作的 Frank O'Connor 已经转战 343，继续指挥《光环》的发展战略，他对《洛杉矶时报》说：“乔治·卢卡斯的‘星球大战’不是靠卖什么模型手办赚钱，而是控制整个世界观的发展，我们认为这是最关键的。很幸运，微软有充足的资源让我们实现目标。”《光环 致远星》就是微软的《星战前传 1》，是一次从根源着手的系列进化。由于开发团队变更而导致系列没落的游戏不胜枚举，343 小心翼翼地经营《光环》，聚集了业界最顶尖的人才，务必确保《光环》品牌价值的不断提升。

Frank O'Connor 说：“我每天都在担忧《光环》是否会市场饱和。”343 Industries 将《光环》量产化的蓝图里，“市场饱和”是一个最令人担忧的因素。《光环》玩家们都希望玩到更多新作，但作品数量增加品牌风险也将提高，失去了让玩家几年等一次的矜持，市场号召力会降低不少。衍生作品中若有滥竽充数者，难免会抹黑《光环》的闪亮招牌，甚至“一粒老鼠屎坏了一锅粥”。343 Industries 成立后被美国业界赐了个“光环看门人”的外号，“看门”是其首要任务，未来《光环》新作的开发并非完全由其内部进行，343 进行严格的质量把关。区区一个《光环传奇》几乎就搜罗了日本所有最具实力的动画工作室，343 的合作对象筛选之谨慎可见一斑。微软不介意在《光环》身上多砸钱，只要有助于提高《光环》的品牌价值，未来 343 完全有可能联合 Epic Games、Infinity Ward 等顶尖 FPS 开发商制作《光环》新作。无论如何，《光环》的脱胎换骨已是大势所趋。《致远星》借鉴了《战争机器》，而如果 Bungie 继续制作《光环》，也许下一作会向《现代战争》靠拢。Bungie 的 Jeff Needler 半开玩笑地说：“《现代战争 2》很像我们构思已久的一个创意，很多年来我们一直在策划那样的游戏。显然我们这已经混入了商业间谍。”

第一军团

在微软游戏工作室的大裁员中，Rare 也未能幸免。当 Rare 小幅度裁员的消息传出后，多年来对 Rare 的碌碌无为看不顺眼的人们或多或少会有一些幸灾乐祸，希望微软将 Rare 关闭的大有人在。如果把多年来砸到 Rare 身上的钱花到 Epic Games 之类工作室，也许可以让玩家享受到更多 500 万级大作。谁知微软仍然对颗粒无收的 Rare 钟爱有加，裁员的消息传出没多久，Rare 的招聘广告就堂而皇之地出现于众多游戏媒体。微软总是对花在 Rare 身上那 3.6 亿美元的投资念念不忘，总是希望这笔投资以及其后陆续投入的血本收回应有的价值，如果解散 Rare，微软多年来在其身上花掉的至少 10 亿美元将付诸东流，《凯密欧》、《班卓熊大冒险》、《宝贝万岁》等游戏系列的品牌价值所剩无几，《凯密欧 2》在开发中途流产，《完美黑暗》也看不到续作迹象，昔日 Rare 作品对低龄玩家的号召力似乎也不复存在。Natal 也许是微软对 Rare 最后的期望，Rare 毕竟曾为任天堂心腹，沾染了一些任天堂的本领，对于开拓新玩家群颇有心得，从《超级大金刚》到《007 黄金眼》，Rare 为各游戏类型的发展壮大贡献不小。微软将 Natal 的游戏里，能再现当年 Wii 吸引 E3 展半数人流的盛况。

Natal 的试玩展出必然是 E3 2010 最大的亮点，马特里克对 E3 展向来不惜血本，Natal 这样一个瞄准大众市场的产品必定要邀请一些具有足够公众影响力的名人助阵。E3 之前微软会通过媒体透露一些匪夷所思的新游戏类型，激起人们一探究竟的欲望，好在 E3 展会现场制造人声鼎沸的阵势。

9月16～19日：TGS

X360 在日本已是奄奄一息，要起死回生，除非有奇迹发生——Natal 就是日本微软游戏事业部期待的奇迹。微软在 TGS2009 期间没有公布任何新作，但不断向世人强调日本第三方已全面加盟 Natal，Taito 与 NBGI 甚至已火速做好了 Natal 的游戏 DEMO。TGS2010 距离 Natal 发售预计只有一两个月的时间，这是微软向日本玩家展示 Natal 乐趣的最佳机会。任天堂用遥控器与双节棍从索尼手中夺回失去十几年的日本家用机市场，从 NGC 时的无人问津，到 Wii 的供不应求，需要的只是一点新鲜感。已经没有退路的日本微软会紧抓这最后一根救命稻草。稻船敬二、小岛秀夫、名越稔洋等名制作人对 Natal 赞不绝口，日本第三方对这个有望刺激本土市场，又能打破文化隔阂，可远销欧美的革命性产品相当热情。

9月（未定）：《光环 致远星》发售

为确保在年末商战中有更长的销售周期，近年来《光环》新作的发售时间都是 9 月份，《光环 致远星》9 月份发售的可能性也很高。不过 Bungie 曾表示本作可能会对应 Natal，若是如此它也有可能成为 Natal 的首发游戏。据称微软内部希望本作销量能达到 1000 万套。本作发售前后将有望看到 X360 的大降价。2009 年微软顽强地守住了 299 美元的价位，2010 年降价 50～100 美元几乎是毫无悬念。依照惯例，8 月末或 9 月初降价的可能性最高。

11月（未定）：Natal发售

Natal 发售将会是 2010 年游戏业界的头等大事，首发 500 万套的目标超过了以往的所有新主机。要实现这个目标，低价上市是前提，50～100 美元是目前业界普遍预测的 Natal 售价。几乎可以断定微软会推出 Natal 与主机同捆的套装，由于是面向主流人群的产品，因此与低价的 Arcade 版同捆可能性最高。微软为 X360 的首发准备了 2 亿美元的广告推广总预算，Natal 作为新主机级别的产品，宣传造势的规模将与之相当。


■ Milo 演示中与虚拟世界的完美互动令人瞠目结舌。

拓荒重任交给了 Rare，如果 Rare 鸿运当头，创造出《Wii Sports》、《Wii Fit》那样的体感时代标志之作，那么多年来的辛酸苦闷都可一次偿清。Rare 为 X360 首发提供了两款大作，以目前 Rare 数百名员工全力投身于 Natal 的干劲，首发时提供两三款代表性体感游戏并非难事。E3 2009 期间 Rare 按兵不动，没有公布任何新作。谢恩 · 金透露 Rare 正同时开发多款 Natal 游戏，之后传出 Rare 正在开发 Natal 的某个 FPS 新作，又有传闻说 Rare 正在用 Natal 改造其多个经典游戏。11 月份据 Rare 某主管透露，某开发一年的 Natal 游戏因为"商业环境的变化"而被迫取消。Natal 是一个打破一切传统的产品，前方没有经验可循，如今正同时进行的项目虽多，能修成正果的可能不到三分之一。这种新概念的游戏类型给人的第一印象至关重要，Rare 在 Xbox 和 X360 上的开局都不顺利，这次他们将全力一击。Rare 工作室主管 Mark Betteridge 说："我们未来所有的游戏都将使用 Natal 技术，当大家看到这些游戏时，将无法相信眼前看到的一切。"

另一支 Natal 主力军是同样位于英国的 Lionhead。E3 2009 之后，因其火星科技而成为业界焦点的 Lionhead 已是微软最得力的爱将，创始人彼得 · 莫利纽晋升为微软游戏工作室欧洲区创意主管。莫利纽在他的就职声明中说："我不会对大家的工作指指点点，我希望大家跟着自己的激情走，因为激情是真正的关键所在。"

E3 之前，莫利纽的计划是为 Natal 制作休闲游戏，传统游戏仍用传统玩法。随着 Milo 在 E3 展中一炮而红，Lionhead 决定未来所有游戏对应 Natal 技术，信誓旦旦不支持 Natal 的《神鬼寓言 III》不久也改口要加入体感玩法。12 月初 Lionhead 为其"中心技术部"刊登的招聘启事中说："我们的 Natal 技术将使用于 Lionhead 的所有项目。"彼得 · 莫利纽本人是 Natal 的忠实信徒，几年前他开始研究具有情感交流能力的人工智能，当微软把 Natal 的原型摆到他面前时，莫利纽发现自己几年来的研究似乎就是为了等待这个时刻的到来。2008 年 12 月，莫利纽开始钻研 Natal，他说："因为 Natal 的出现，过去游戏中最枯燥的部分都将趣味无穷。" Milo 项目对 Natal 的意义可能就像《Wii Sports》之于 Wii，微软可以把它当作 Natal 的赠送软件，向人们示范 Natal 的各种可能性。小男孩 Milo 或许会成为 X360 体感时代的标志，正如任天堂的 Mii。

除 Rare 与 Lionhead 外，微软游戏工作室总部也在为 Natal 招兵买马。11 月末微软为其 343 Industries 和 Natal 团队招聘 54 人，这已经是微软为 Natal 进行的第 N 次招聘。微软游戏工作室改革后，事实上分成了 Natal 与传统游戏两大派，以 Rare 和 Lionhead 为首的 MGS 欧洲分公司全力制作 Natal 游戏，美国总部仍以传统游戏为主。观察家们担忧微软在 Natal 身上用力过猛，以致传统游戏供应不足，招致核心玩家的反感。若 Natal 无法赢得市场认可，微软将输掉 X360 几年来打下的江山。微软迫切地渴望在 Wii 独享的蓝海中畅游，但 X360 的根基是核心玩家，确保对核心玩家的关爱是微软义不容辞的责任。Wii 用不到 3 年的时间牛气冲天地卖掉了 5000 多万台，同时也在核心玩家中树立了"毒瘤"形象，2009 年后 Wii 销量大跌，这与玩家的反感情绪不无关系。好在微软并不打算照搬 Wii 的战略，高清化的体感是核心玩家与非玩家共同的世界——这是微软对 Natal 定下的基调。《光环 致远星》、《神鬼寓言 III》等第一方标志性传统大作选择于 Natal 上市期间发售，表明了微软厚此不薄彼的政策。在大量资源分散到 Natal 游戏项目的同时，微软正通过加大外包比例确保继续满足玩家对传统游戏的需要。即使微软力有不逮，第三方的大作供应也只会有增无减，5 年来微软为 X360 悉心经营的软件王国已经根基雄厚。若 X360 的第一方游戏有所减少，以 X360 为主要收入源的第三方们不会错过扩大自身市场份额的机会。


▲《神鬼寓言 III》的设定图展现了该作完全不同的时代设定。

第三军团

自从 PS3 的销量突破了 2000 万，X360 的独占游戏优势渐渐消失，2009 年最畅销的 10 款 X360 第三方游戏中，只有一个《求生之路 2》是独占。这一方面是因为 PS3 对第三方的吸引力在提高，另外一个容易为外界忽略的原因是微软已不再像之前那样醉心于收买独占游戏。获取独占游戏的前提是微软提供的优惠条件需要弥补第三方少卖一个 PS3 版而减少的利润，而这笔费用会随着 PS3 销量的提高而增加。随着 PS3 装机量的不断增加，"独占"这个词将渐渐从第三方的字典中消失。而对微软来说，几年来巧取豪夺而来的独占游戏大多变成了限期独占，这些高价买来的独占游戏并未给 X360 的长期发展留下多少遗产，而且终究会变成损人不利己的阴招。向来以软件思维制定战略的微软仍然深信独占游戏的力量，但如今微软发现无需烧钱即可实现更好的独占效果。

Wii 的成功给微软带来很多启示，除了领悟到玩家一直都在潜意识中期待操作革命，微软还发现这可以最简单直接地获取独占游戏。几乎所有的 Wii 游戏都是独占，即使是跨平台也因为 Wii 的操作特性而成为事实上的独占游戏。只要拥有对手无法实现的操作特性，无需给予第三方任何优惠即可坐享独占大作。这也是微软打造 Natal 的动力之一。为确保 Natal 操作的独有特性，微软不像索尼那样直接抄袭遥控器，而是利用其在人工智能、语音识别、影像处理等领域的长期研究成果，设计了一套革命性的体感操作系统，它几乎可以完成 PS3 体感控制器和 Wii 的所有动作感应功能，同时在其基础上具备了全身动作感应识别等独有特性。这样可以为将来 PS3 与 Wii 游戏移植到 X360 制造方便，而为 Natal 的操作特点设计的游戏却很难移植给 PS3 和 Wii。Natal 势必成为未来 X360 第三方独占游戏的聚集地。有了 Natal 作为独占大作基地，微软可以节省一大笔"贿赂"第三方的开支，这笔钱可以用来给 Natal 制定低于成本的战略性价位，迅速提高其装机量，提高第三方为 Natal 制作游戏的热情，提高权利金收入，并迅速扩大 X360 的独占游戏优势。

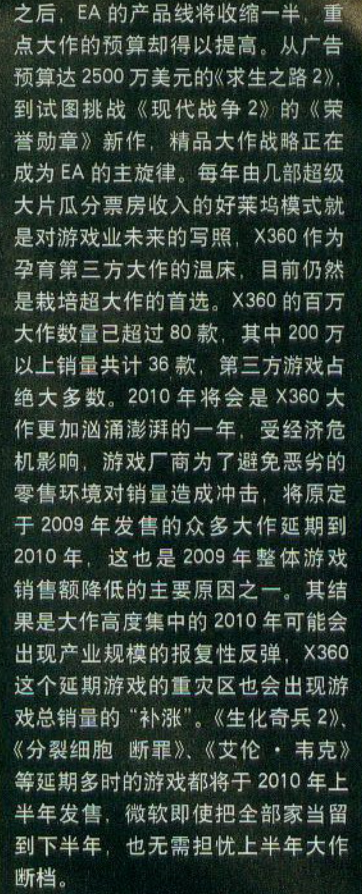
2009 年全球游戏产业规模大萎缩，整体销售额至少将缩水 10% 以上，与之对应的是各游戏公司都在进行不同程度的裁员。业界整体困境的原因可能是因为这些年扩张过快，产业规模常年保持两位数的增长速度，多数企业高估了市场潜力，公司规模膨胀太快。2009 年是产业高速发展后的一次结构性调整，而市场规模萎缩的根本性原因还是 Wii 带来的非玩家群体没能成为长期游戏用户，Wii 的体感休闲游戏无法长期吸引他们。如何让这些用户与真正的游戏玩家一样维持稳定



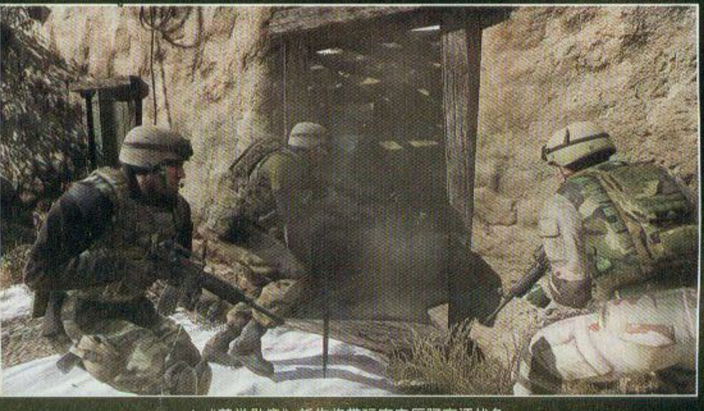
□《分裂细胞 断罪》是明年屈指可数的第三方独占游戏之一。

的游戏消费？这是游戏业继续发展必须要解决的问题，而第三方已经将希望放在Natal身上。近年来育碧在Wii上的投资力度不断加大，虽然初期的《疯兔危机》等首发游戏大获成功，之后一些效仿任天堂的休闲游戏也斩获颇丰，但2009年后这些游戏突然失去了动力，销量一落千丈，导致育碧亏损近亿欧元。育碧首席执行官Yves Guillemot对Wii表示失望，并宣布几年来为Wii建造的休闲游戏开发团队将全面改投高清体感游戏，其中Natal游戏达10款。原本就没从Wii身上捞到多少好处的EA、Take-Two等更加失望。2009年Wii软硬件的销量大跌为Natal创造了难得的机会。开发商们被任天堂引诱到休闲游戏的新世界，却发现这块看似肥沃的土地其实是个危机四伏的沼泽。开发商欲脱身而出，已经投资建立的休闲游戏业务需要寻找新的门路，Natal来得正是时候。第三方经常根据E3展判断未来业界局势，以此决定押宝何处。Natal在E3 2009中的表现就像E3 2006的Wii，是游戏业乃至整个娱乐行业炙手可热的话题，诱惑着无数玩家引颈期待。一个巨大的新商机正冉冉升起。于是E3展之后，业界巨头们纷纷表态支持。如果Natal获得与Wii一样的成功，曾被任天堂掳走的巨额利润将转而被第三方瓜分，这正是天下游戏商梦寐以求的一天。

第三方的传统高清大作也在形成一套良性发展的商业模式。以《使命召唤》、《横行霸道》等为代表的高清超大作是未来的大势所趋。微软对此趋势早已洞察先机，早在E3 2005发布会上，罗比·巴赫已经向世人宣布："未来的畅销游戏将不再以百万为标准，而是以千万为单位。"超大作是应对次世代游戏成本飙升的最佳对策，如果能达到千万以上的销量，即使制作成本达到过去的三四倍，第三方同样可以实现利润的大幅增长。《使命召唤 现代战争2》的大成功正在将业界朝着大投资大制作的方向大力推进，高达2亿美元的总投资已经与好莱坞年度大片持平，而由此得到的丰厚报酬让那些对大作投资畏首畏尾的厂商开始纷纷规划自己的旗舰大作。一向以炒冷饭行为令人唾弃的Square Enix也一掷千金将《现代战争2》引入日本，成本达8000万美元的《最终幻想XIII》更是其历史上空前的大投资，它的命运将直接决定今后日本的高清游戏走向。Activision Blizzard与Square Enix作为西方与东方的业界领头羊，他们的一举一动都将成为其他第三方进行战略规划的参考对象。AB靠大作主义风生水起，首席第三方的地位日益巩固，除了《使命召唤》外，《吉他英雄》在曲目授权与宣传上不惜血本的投入，《魔兽世界》以2亿美元的维护成本换来每年10亿美元以上的印钞实力……种种大手笔打造出来的几个核心系列为AB的业界地位提供了保障。EA受其启示也开始改变其"罐头厂思维"，不再满足于讲究成本与效率的流水线产品，在连续两次总数达3000人的大裁员


之后，EA的产品线将收缩一半，重点大作的预算却得以提高。从广告预算达2500万美元的《求生之路2》，到试图挑战《现代战争2》的《荣誉勋章》新作，精品大作战略正在成为EA的主旋律。每年由几部超级大片瓜分票房收入的好莱坞模式就是对游戏业未来的写照，X360作为孕育第三方大作的温床，目前仍然是栽培超大作的首选。X360的百万大作数量已超过80款，其中200万以上销量共计36款，第三方游戏占绝大多数。2010年将会是X360大作更加汹涌澎湃的一年，受经济危机影响，游戏厂商为了避免恶劣的零售环境对销量造成冲击，将原定于2009年发售的众多大作延期到2010年，这也是2009年整体游戏销售额降低的主要原因之一。其结果是大作高度集中的2010年可能会出现产业规模的报复性反弹，X360这个延期游戏的重灾区也会出现游戏总销量的"补涨"。《生化奇兵2》、《分裂细胞 断罪》、《艾伦·韦克》等延期多时的游戏都将于2010年上半年发售，微软即使把全部家当留到下半年，也无需担忧上半年大作断档。

谢恩·金说："Natal的首发将会像X360首发一样重要，只有在软硬件都准备充分后才会上市。"绿色巨人正在为这即将到来的业界新轮回而调兵遣将，目光敏锐者们也在积极筹措应对新的时代大潮。3年前，Square Enix社长和田洋一在TGS基调演讲中说："今后10年游戏产业将会进化到第三阶段，而目前所处的第二阶段迫切地需要出现质的变化。"Wii是第二阶段质的变化，而Natal则是第三阶段。新的阶段里充满机遇，但需要发行商本身先做出变革。新大陆总是属于勇敢的开拓者。


▲《荣誉勋章》新作将带玩家亲历阿富汗战争。

附表：2010年X360第三方游戏发售计划

游戏名	预定发售日
Capcom	
游戏名	预定发售日
黑暗虚空	1月19日
生化危机5 导演剪辑版	2月17日
失落的星球2	2月23日
丧尸围城2	一季度
超级街头霸王IV	二季度
EA	
游戏名	预定发售日
质量效应2	1月26日
神曲 地狱篇	2月9日
战地 恶人连2	3月2日
2010 FIFA 世界杯	4月28日
Skate 3	5月
孤岛危机2	未定
荣誉勋章	未定
Take-Two	
游戏名	预定发售日
生化奇兵2	2月9日
荒野大救赎	4月27日
黑手党II	5月3日
马克斯·佩恩3	四季度
特别行动 战线	未定
Activision Blizzard	
游戏名	预定发售日
Blur	2月15日
异端世界	一季度
使命召唤新作	四季度
007新作	未定
真实犯罪新作	四季度
Konami	
游戏名	预定发售日
恶魔城 暗影之王	未定
潜龙谍影 崛起	未定
SEGA	
游戏名	预定发售日
永恒的尽头	1月28日
异形对铁血战士	2月16日
索尼克与世嘉全明星赛车	一季度
阿尔法协议	二季度
Ubisoft	
游戏名	预定发售日
分裂细胞 断罪	2月23日
波斯王子 遗忘之砂	5月11日
幽灵行动 掠食者	未定
I Am Alive	未定
Square Enix	
游戏名	预定发售日
最终幻想XIII	3月9日
最高指挥官2	3月16日
正当防卫2	3月23日
前线任务 进化	二季度
杀出重围3	未定
神偷4	未定
古墓丽影前传	未定
夺命双雄2 伏天	未定
NBGI	
游戏名	预定发售日
脱狱潜龙 复仇	一季度
魔神之地	二季度
奴役	未定
Koei Tecmo	
游戏名	预定发售日
北斗无双	3月
量子论	二季度
特洛伊无双	未定
Disney	
游戏名	预定发售日
争分夺秒	2月10日
电子世界争霸战 进化	四季度
Bethesda	
游戏名	预定发售日
辐射 新维加斯	未定
狂怒	未定
边缘	未定



文 Dean Takahashi 译 东方蜘蛛 编 星夜 美编 忽悠悠

X360揭秘

连载九

2005年，X360进入发售年。虽然盖茨并未在年初的消费电子展上公布新主机，但是各项工作都在冲刺，ATI的图像芯片还在艰难地除错，而EA等大型第三方也在原型开发机上制作新主机游戏。微软方面在Epic的极力劝说之下，决定多耗资九亿美元，把主机内存增加到512M，主机图像效果大大改善。规格确定，微软与希捷等硬件供应商和富士康、伟创力等生产商进行协调准备，准备大规模生产主机。

索尼也在春季宣布了Cell芯片，并将在各个领域之内应用Cell芯片，此时，更令人震惊的消息传来——PS之父久多良木健被索尼赶职，索尼任命斯金格担任总裁，领导索尼集团转型。

2005年3月的GDC会议上，艾拉德和岩田聪分别作了基调演讲宣传本公司对下一代主机和游戏的展望，对业界忧心忡忡的开发费用问题、对普通人群的亲和力和高清时代等问题和趋势表示出严重关切，微软承诺下一代主机研发会尽量减轻游戏开发商的负担，而任天堂表示要消除普通的人群对游戏的隔阂感。微软方面的大将卡梅隆・费罗尼也离开了。

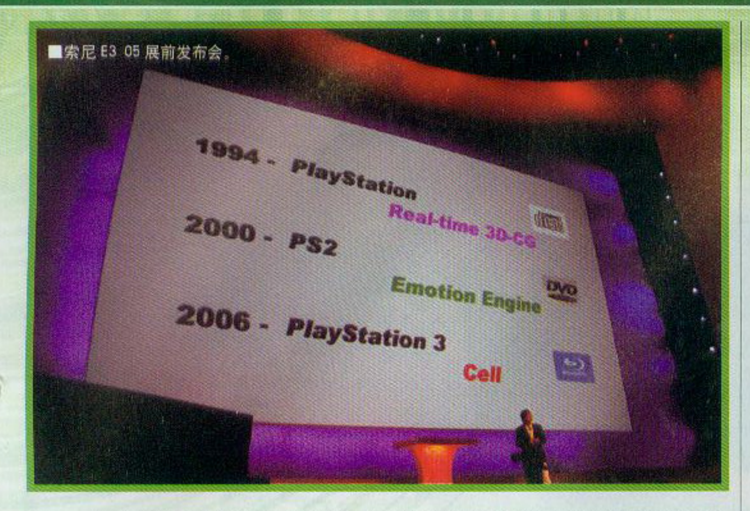
2005年5月12日，终于，微软借助MTV这一平台举办了一场晚会，向全世界宣布了X360的到来。其他市场营销活动也同步掀起。微软邀请记者们来到微软园区，向他们展示X360的软件、硬件和周边附件，为主机造势。

第40章 CHAPTER 40 E3 2005：暗战新闻发布会

E3 2005: The Battle of The Dueling Press Conferences

尽管GDC会议可以吸引到一万名游戏开发者，但是2005年7月的洛杉矶E3大展观众可比这个数字多出7倍。这里每年都兑现各种赌局：竞争者们在这里炫耀自己的技术，把对手压在身下或者被对手打得满地找牙。玩家、发行商、开发商和媒体都聚集在这里，判断微软在过去的4年当中是否有所长进。这个巨型展示舞台坐落在洛杉矶的闹市区，游戏开发商、发行商、媒体和其他参与到业界的人士都来观赏接下来的一年当中最好的游戏产品。

索尼率先召开了自己的新闻发布会。它用大巴车把记者和分析人士从当地的旅馆拉到位于库尔瓦市的巨型索尼电影制作室。这个活动按照日本时间进行，比预计的开始时间要晚一些。两千名媒体、分析人士和业界官员在这里流连，在大阳伞的桌子下吃奢侈的自助餐。菜单包括一大桌金枪鱼、牛肉、鸡肉和蔬菜卷；篮子里还有一大堆小的吉士汉堡和咖喱煎肉；中式鸡肉沙



■索尼 E3 05 展前发布会。

拉；一大排夹心软糖之类的甜品；还有大罐的可口可乐、雪碧和红牛。媒体这拨人包括网站来的新手和华尔街日报的三人记者团。维旺迪环球的北美负责人菲尔·奥尼尔和其他人一样焦急地排队，等待听索尼会透露几多，或者说是几少 PS3 的消息。

人群排队进入舞台区，蓝色霓虹灯的灯光洒满了展区。摄影记者冲到前排，占据好位置。吃肉减肥法之后的平井一夫看起来更瘦了，他走上舞台，人群振奋起来。

"我们索尼电子娱乐的全体同仁已经为此时此刻等待了很长时间，"他说道。

他回顾了索尼的历史成绩，包括在 2005 年 3 月的时候在美国发售 PSP。索尼已经卖出了 8700 万台 PS2，而且每台主机平均卖出 9.8 个游戏。索尼 PS2 的销量是所有竞争对手加起来的两倍还多。然后平井一夫介绍了久多良木健，PS 业务之父。

"我们在这里自豪地向大家介绍我们的第三代 PS 系统，PS3。"他说道。之后他介绍了 PS3 的细节，包括 Cell 微处理器。他说该系统将包括蓝光大容量高清光碟。蓝光碟可以储存 25G 到 50G 的容量，远远超过微软在 X360 上使用的 9G 双层 DVD。

"我们需要加速变革。"

接着他又向 X360 捅了一刀。久多良木健说新系统将向后兼容 PS2 上的 5200 个游戏以及初代 PS 上的 7700 个游戏。这项声明引爆了全场掌声。接着他介绍了 Cell 微处理器，它拥有 2.34 亿个晶体管，比微软 PowerPC 芯片上的 1.65 亿晶体管要多。

久多良木健和在视频中露面的 IBM 的吉姆·卡利说 Cell 芯片拥有超级计算机的性能。久多良木健说 Cell 微处理器拥有 X360 两倍的浮点运算性能，而且速度是 PS2 的 35 倍。而且 PS3 的快速存储带宽——系统中关键的数据高速公路——比 PS2 快 8 倍，也略快于 X360。PS3 将有两特拉的浮点运算能力，又是 X360 的两倍。这已经可以与 IBM 的超级计算机，计算能力 36 特拉的蓝色基因相比较。索尼忘了说每台 PS3 都有一块硬盘作为基本配置，但是点明新机器将包括蓝光，可以存储高清电影和游戏。

久多良木健在打技术牌。Cell 将会拥有 8 个子处理器，但是只有 7 个可以工作。分析人士后来说道，这是要提高良品率，降低 PS3 的成本。接着，他又介绍了来自 Nvidia 的芯片 RSX，称之为"世界上最先进的图形处理器，能生成电影般的画质"。图像能力非常强大，足以支持双 1080p 全屏播放，是微软 720p 分辨率的两倍。最要命的是，CPU 与图形芯片之间的总线连接线路有两条而不是一条，PS3 用其中一条连接 256M Rambus XDR 内存，另外一条连接 256 兆图形内存。游戏开发人员说，这将有助于避免微软主机在单总线上的交通拥堵。

索尼对高清的定义不仅仅是电视机上的纵向分辨率，而是从头至尾的贯彻高清，从大容量的存储光盘到 HDMI 界面，再到最高 1080p 的分辨率。高清保证了技术水准，但是也保证了昂贵的价格。PS3 还可以通过蓝牙支持七支无线手柄，而且内建 WiFi（在微软机器上这仅仅是可选项）。久多良木健介绍的每个规格都引发了欢呼和掌声。甚至在玩游戏的时候，PS3 也能够提供数字照片和视频服务，或者是同时浏览互联网。

久多良木健让出舞台的中心位置，2300 平方英尺的荧幕上开始播放电影，展示玩家可以用 PS3 做的事情，比方说将一辆轿车分解成为各个零件。Nvidia 的首席执行官黄仁勋走上舞台，说自己很荣幸地成为"这个十年中最重要的消费电子产品的一部分"。他说，久多良木健邀请 Nvidia 制作一款能实时生成电影般画质的芯片。这枚芯片是三年交流的最高成果。接着他展示了一个虚拟人物露娜，特别提醒大家注意光影在她嘴唇上的舞蹈，以及光线透过她的皮肤，展露出玫瑰色的脸颊。这个美丽的亚洲女人静止的图像中，头发不可思议地柔软，这是 Nvidia 可编程像素着色器能力的最好证据。黄仁勋说道，有了 RSX 助力，PS3 就能够实现每秒 2 特拉，也就是 2 万亿次浮点运算，这是当时最快的 PC 机所装备的英特尔奔腾 4 处理器的 120 倍。

使用了 Nvidia 的设计，索尼可以生产名为 RSX（真实合成器）的芯片。分析人士立即算出 Nvidia 每年能从这笔交易中赚取十亿美元的营收。突然之间，失去 X360 的订单已经算不了什么坏事了。尼克·贝克尔则在观察没有披露的细节。他立即发现，索尼的工程师在系统内转移数据方面作出了艰难的抉择。

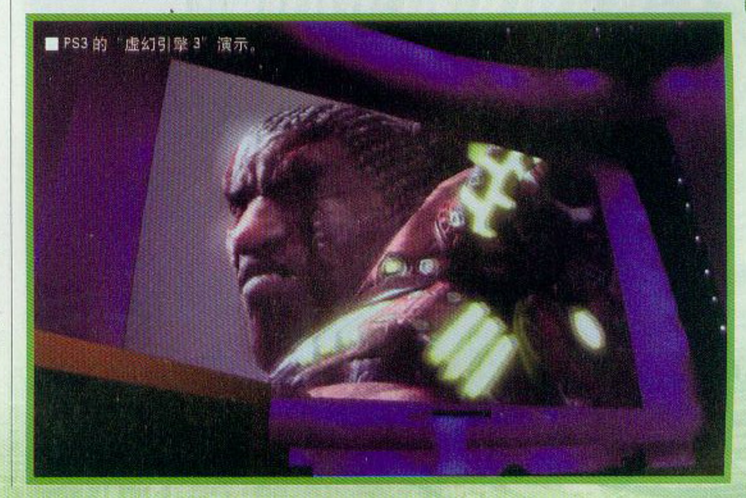
索尼使用了较为昂贵的 Rambus 256M 高速 XDR 主内存来给 CPU 喂送数据，但是它使用了独立的数字线路以 256 兆 GDDR3 图形内存与图形芯片连接。这与尼克·安德鲁斯以及杰夫·贝克尔设计的统一内存架构截然相反，这就意味着编程的难度较大。虽然 Cell 架构是一头难于驾驭的怪兽，但是使用了 Nvidia 的图形芯片抚慰了许多游戏美工的心灵。RSX 有 3 亿个晶体管，显然比微软使用的 ATI 晶体管总数要多，而且甚至超过了价值 1000 美金的 PC 机上的双图形卡。

Epic 的首席执行官蒂姆·斯维尼一直是微软的最大支持者之一。但是黄仁勋邀请斯维尼上台展示《虚幻竞技场 2007》令人目眩的战斗画面。斯维尼褒扬 PS3 是一台易于编程的电脑，他的团队可以在两个月内制作出这个演示程序。斯维尼的出现让微软的某些人有一个不祥的预感，就是索尼在和雷蒙德唱对台戏。黄仁勋让斯维尼证明演示是实时生成的，而不是一个封装好的动画 CG，于是斯维尼的手下让图像静止下来，然后在演示程序中不断旋转视角。黄仁勋最后说道，PS3 是"十年当中最重要的数字娱乐平台"，声音之大，连雷蒙德都听得到。

索尼游戏部门的首席技术官 Masa Chatani 说道，玩家可以连接 EyeToy 视觉控制界面或者是 PSP 来控制 PS3。他说道，玩家可以通过 PS3 上传自己的高清视频到网络中去。他说系统的每个方面在设计的时候都被规划为永远在线，永远通过互联网与 PSN 进行宽带连接。这是起居室的特洛伊木马，是 PS2 永远做不到的角色。

索尼全球游戏工作室的老大菲尔·哈里森炫耀 PS3 渲染水池中鸭子游泳的镜头，成百上千枚叶子在空中飞舞。哈里森用了一个演示让观众喧闹起来，这个演示里，《GT 赛车》可以无缝接入到《蜘蛛侠 2》的电影之中，没有人能分清楚哪个是电影哪个是游戏。哈里森说，这就是你将两个 10 亿美元级别的娱乐产品进行碰撞的结果，一个来自游戏产业，一个来自电影产业。他又展示了 Cell 可以同时播放 12 个高清视频。

平井一夫又回到了舞台中间进行游戏演示。他说游戏开发人员已经工作了一段时间，接着他邀请 EA 的首席执行官拉里·普罗布斯特上台展示《拳击之夜 3》的演示程序。普罗布斯特谈起了 EA 在 PS2 上砸


■PS3 的"虚幻引擎 3"演示。

下的巨额赌注，EA在PS系主机上卖出了2.2亿份软件。

“现在有了PS3，我们将会再次赌一把大的。”

最后平井一夫打出了索尼袖子里藏着的王牌。索尼展示了一系列合作伙伴制作的华丽演示。真正让每个观众都震撼不已的是索尼自身的看家王牌。《杀戮地带2》的演示是一个战斗小队从空中发起突击，着陆后立即激烈交火，紧张的体验在山洞般的会厅中回荡，连微软都感受到了震动。

久多良木健再一次走上舞台，PS3已经摆在了一个架子上。机器有优美的柔软曲线，可以横着摆放也能竖着摆放，颜色则有白、银、黑三种。之后大屏幕上出现了几个单词：“2006年春降临”。索尼留下了许多没有回答的问题，比方说主机的价格，在哪个市场首先上市，首发时又有哪些游戏护驾。

新闻发布会结束了。新闻记者们奋笔直书自己的新闻。他们在等着开车的时候谈论自己的所见所感，为自己能否赶上微软的新闻发布会而焦躁不安。有些人发了疯般开车到洛杉矶闹市区南加州大学园区附近的圣坛会堂。微软游戏工作室的负责人谢恩·金开一辆越野车经过一群记者，打招呼让他们搭顺风车。他问记者索尼干得如何，记者们说索尼太牛了。“他们有没有谈在线业务?”金笑着问道。“他们说了服务如何么?”他们开车经过最后几百米，走入人群之中。微软的发布会也晚了。

灯光打上舞台，安排非常有趣。微软安排了一群玩家坐在舞台上的椅子里，这样他们就可以亲密观察新闻发布会。一个名叫金的模特儿走了出来，带出一部X360。她把主机放到台子上，在大家看不到的台子下面接好电源，然后开机。她这是在模仿MTV特典的开场式。这个时候，绝大多数新闻记者还在为第二天出版的报纸撰写索尼新闻发布会的新闻。

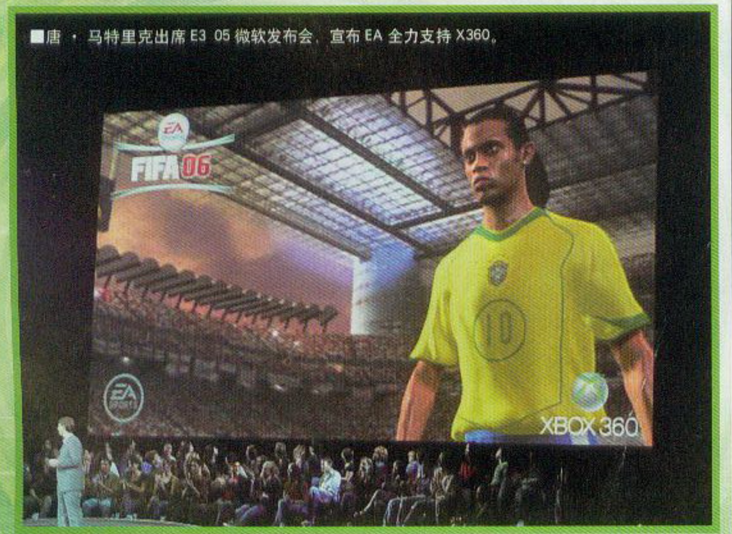
罗比·巴赫走上倾斜的舞台，担心自己会滑倒。他面对观众，终于感觉到兴奋和放松。“我们终于来了，这是开场的最后阶段。”他心想。

巴赫已经在之前经历了无数次这样的新闻发布会。他与艾拉德和彼得·摩尔一起上台，欢迎大家来到游戏业的未来。巴赫宣布X360将会兼容“Xbox上卖的最好的游戏”。每念及此，走廊里的公关人员和舞台上的粉丝就开始尖叫。


■E3期间微软在日本召开发布会，多位名制作人宣布支持X360。

观众们等他再说一些关于向后兼容的事情，但是他只说了这么多。《光环》和《光环2》肯定可以运行，但是微软没有透露发售时候有多少游戏整装待发。德鲁·所罗门和他的忍者团队依旧锁在办公室里，在发售之前转换尽可能多的游戏。1up.com爆料说，Nvidia将会为微软向后兼容而从微软拿到一笔授权金。Nvidia的首席财务官马福·博克特说，这笔收入累加起来也是一个整数，但是微软为前合作伙伴付款仍然非常痛苦。

“我们带着使命感设计X360，如果你说是因一个梦想设计主机也可以，”巴赫说道。“我们的梦想就是激发人们以新的方式思考娱乐，对人们进行娱乐的方式来一次革命。”他说公司仍然坚持最初在三个市场同时发售X360的计划。巴赫许诺主机将有史上最强的首发阵容。



■唐·马特里克出席E3 05微软发布会，宣布EA全力支持X360。

之后他用了很长的时间展示《死或生4》，这已经是Tecmo第二次为微软主机制作独占游戏。艾拉德说，2005年将有25款至40款游戏随X360的首发进入市场，而且有160款游戏在开发当中。他滔滔不绝的讲述关于高清时代的观点，许诺游戏将亲密接触十亿人群。会堂里的许多人听到这些话睁大了眼睛。艾拉德继续慷慨激昂的说游戏需要走向核心玩家之外的广阔人群。

“我们对于游戏的核心观点已经反映在主机的名字之中：X360。”艾拉德说道。“产品给大家带来的体验就是玩家一直处于中心舞台。他清晰地讲述了唐·霍尔以及他的团队长久以来的梦想。他接下来介绍了用户界面，玩家卡，Xbox LIVE，又坐下来介绍《凯密欧 元素之力》。他勾画了几个情境，描述了几种定义玩家类型的用户。然后他展示了Xbox LIVE Arcade和Xbox LIVE市场。格雷格·卡尼萨的先见终于浮现在世人面前。

比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默通过Xbox LIVE下象棋的视频让大家轻松一笑。这虽然老套，但是并不是最好玩的部分。

“这是个很搞笑的场景，两个软件亿万富翁，旷世巨头想要让自己很搞笑。”艾拉德说道。

很多事情微软提都没提。他没有说Xbox不止一个版本，有的记者以为每台机器里都会有一块硬盘。

艾拉德夸耀了一番集成硬件、软件以及服务的好处。接着艾拉德对亿万玩家的宣讲落幕，彼得·摩尔走上来向大家承诺道，“在高清时代，我们将带来游戏的真意。”

摩尔继续讲述游戏。与索尼不同的是，在每个游戏开始展示之前，摩尔会先介绍一下这个游戏，之后视频才开始滚动。他没有说哪些游戏将会首发。演示进行的过程中，声响震人心魄，观众席上众人的膝盖都能感到这些声音的震动。

EA公司的执行副总裁唐·马特里克走上舞台，宣布EA将为X360制作25款游戏，包括6部首发作品，而其中一部就是《教父》。罗比·巴赫加入马特里克钓鱼之旅的决定获取了回报。然而，马特里克的出现再次告诉史蒂文·肯特这样的记者：还是索尼技高一筹，因为出现在索尼新闻发布会舞台上是EA的总裁拉里·普罗布斯特，而微软只能搞定马特里克。

巴赫最后以X360对主流大众的吸引力结束了关于X360的演讲。

“有了X360，视频游戏将成为主流娱乐媒体，销量最好的作品将不以百万来计数，而是达到上千万的销量。”他说道。

他宣布新闻发布会结束，并邀请每个人参加之后的派对。停车场上架起了白色的大穹顶，提供自助餐（不如索尼的好），白色的座椅前面放了很多主机。微软请来杀手乐队进行表演为观众助兴。此外还发放了个性化的X360面板。这种限定版面板最后证明还值几个钱，接下来的几天里eBay的成交价都在数百美元。

活动结束之后，记者们开始为新闻发布会打分。一个记者说，在微软的新闻发布会上，他整个人都被染绿了。但是回头细细思量，微软的赌局略逊一筹。微软展示了一些能实际运行的游戏，但是索尼的技术看起来强很多。一些游戏网站说，看起来就好像是微软用匕首去参加一场枪战。

一名之前的Xbox老兵说：“微软出现的时候带给大家的是娱乐服

务器，但是索尼出现的时候拿的是游戏主机。"另外一名前 Xbox 团队成员在微软开始的时候说道："我真怕这一切会发生。"

第二天早上轮到了任天堂。接待处位于好莱坞柯达剧院的大舞厅。日本自由撰稿人小室润一一点也不在意任天堂最后一个露面。他用 NDS 掌机和几十个其他任天堂粉丝聊天，通过无线网络向群里的其他人发送手绘图画信息。

任天堂的社长岩田聪来到了大家面前。他首先讲了一个小故事，说他如何在《任天堂全明星大乱斗》击败了外号为"雷管"的任天堂执行副总裁雷吉 · 菲利斯 · 艾梅。

"你老爸是谁？"岩田聪喊道，介绍"雷管"出场。

雷吉说他用一个词参与竞争："二"。任天堂已经卖出了二十亿套游戏，并且在向下一个十亿套进军。

"我们的使命并不是玩游戏，而是改变游戏"，他说道。

他首先给大家来了个小小的惊喜，公布了 GameBoy Micro，这台掌上游戏机的重量只有 iPod 的三分之二。雷吉说这台掌机的目标是"图片意识"消费者，而且"不管你的牛仔裤绷得多紧，都能轻松放进去。"雷吉又说任天堂将会为 NDS 提供免费的 WiFi 服务，25 家公司正在开发利用 WiFi 特性的游戏。

G4TV 的主持人天娜 · 伍德与任天堂的明星制作人宫本茂一起来到了舞台上，展示她的新虚拟宠物任天狗。她邀请宫本茂的小狗加入到她的狗狗当中，而宫本茂戴着一个马里奥的帽子。宫本茂故意和伍德开玩笑说，"你愿意再学几招么？跟我回后台去吧。"

岩田聪又重新出来。"你们需要革命么？"他问观众。之后他向大家展示了一台新主机的原型，这台小小的主机只有三个 DVD 盒子那么高。他说这台主机将在 2006 年发售，但是没有提供具体时间以及在哪里发售的细节。

Xbox LIVE 的播客拉里 · 赫布从一些微软先进图像部门的技术专家那里收集了一些反应。他们当然从技术的角度进行批评。曾经帮助尼克 · 贝克尔猜测 PS3 能做些什么事情的图形专家，也是分析员的琼 · 佩蒂说，"根据我们能看到的东西，索尼的性能数字看起来是准确的。但是光看看数字表格就来和 X360 做比较就妥当么？当然不对了。但这些数字还是给我们留下了深刻的印象。这些数字"更快、更好、更响亮"，但是我更希望他们能够展示一下之前从来没有做出来过的游戏。"

《时代》周刊本周又将比尔 · 盖茨列为封面人物。这是微软公共关系部门击出的一记本垒打，艾拉德梦想的"《时代》文章"在这儿实现了。勒夫 · 格雷斯曼的这篇文章中称艾拉德与"雇佣的雕塑家"一起完成了工业设计，但也让公共关系团队头疼不已。比尔 · 盖茨说微软将会资助一些高风险的游戏来引爆核心玩家市场，而且怀疑索尼能否在网络服务上有所作为。盖茨说到将在 PS3 首发的同一天发售《光环 3》的时候，两眼放光，容光焕发。巴赫则争辩说，索尼的新闻发布会全是烟雾弹和镜子造成的幻觉。

"我们的硬件将是最好的，但是我们将不仅在硬件上击败索尼，还要在软件上也击败索尼。"他说道。"事情就像我们描述的那样发展下去。并没有什么意外发生。索尼没有任何可以拿出来的东西与 Xbox LIVE 竞争，虽然说他们也提了提 PSN。"

"这才是实质性的疏漏，"巴赫说道。他拿起技术团队写的一些文件，又加了几句："他们光拉浮点运算规格说话，但是我们在整数操作性能上比他们好三倍。CPU 要用 80% 的时间处理整数运算。那谁的机器更快呢？都是不可思议的快。在 GPU 上他们也玩了这一手。他们的架构也许会让内存带宽吃紧。而我们将有嵌入式内存。从我们的观点来说，性能方面二者可以打个平手。"

巴赫预言说蓝光将是索尼的双刃剑，因为当时尚不清楚蓝光是否会成为标准。

巴赫说游戏开发人员拿到开发套件已经有一段时间，他又说道："我们的工具包有一个优势，就是与 Xbox 的工具包有 95% 都一样。"

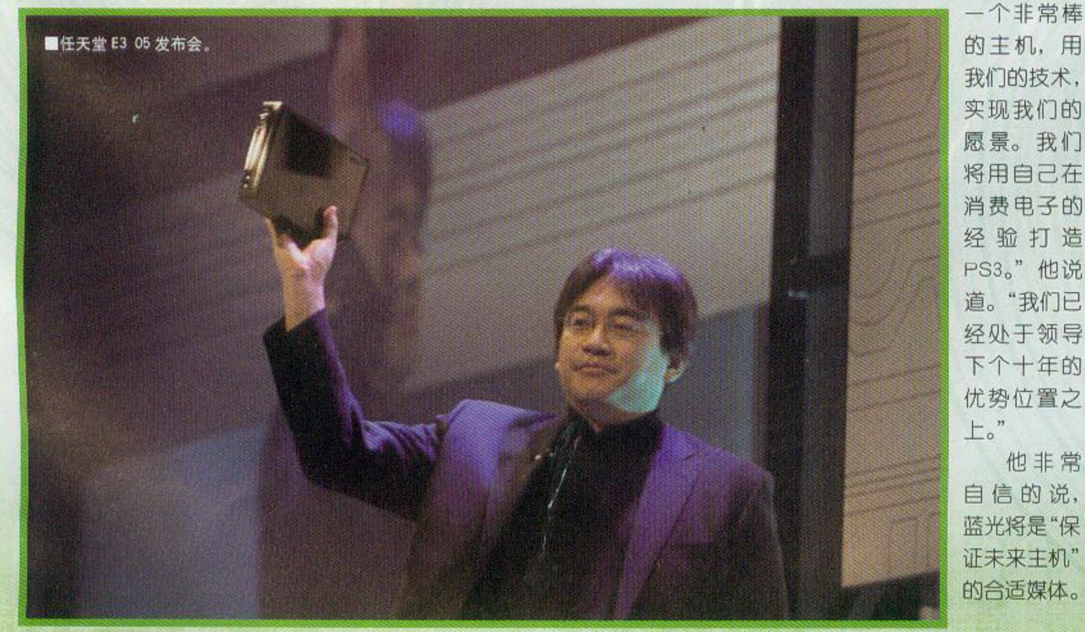
罗比 · 巴赫不是那种经常飙垃圾话的人。但是问到图形芯片能否按时投产的时候，彼得 · 摩尔说，"这就是我们与 ATI 合作的原因之一。"

摩尔预言说高清电视机的售价将会在秋季首发的时候低至 400 美元。之后他又重复了自己的声明，就是微软将在索尼卖出第一台主机之前卖出一千万台。他说，到那时候，这就是一个无法超越的领先优势。

在索尼喧嚣的展棚里有个安静的会议室，平井一夫坐在椅子上，面带微笑。索尼美国游戏业务总裁自信满满。

"我认为我们有能力为大家带来一个非常棒的主机，用我们的技术，实现我们的愿景。我们将用自己在消费电子的经验打造 PS3。"他说道。"我们已经处于领导下个十年的优势位置之上。"

他非常自信的说，蓝光将是"保证未来主机"的合适媒体。


■任天堂 E3 05 发布会。

"消费者想要玩的游戏需要超过 50G 的容量，"他说道。"如果我们谈到高清，我们会利用高清蓝光光碟的优势，而且进行 1080P 输出。"

说到 X360 游戏的时候，他说自己很高兴听到记者说微软的产品为"Xbox 1.5"，这个词儿是《时代》周刊率先使用的，很快便流传开来。

"听到大家这样说我很高兴，而我们可能是 PS3.5。"他又说向后兼容性非常重要。

"当你使用熟悉的架构的时候，这就是我们优势所在了。"他说。"我们知道我们将会做些什么。我们有独占游戏，而且独占游戏至关重要。要说 PSP，我们不会削减产量放任不管，"在说起微软将会停产初代 Xbox 的时候，平井一夫又提起此事。

"要说首先发售这事，"他带着愉快的脸色说道，"我们从来不第一个冲向市场。土星和 Dreamcast 都比我们要早。只有游戏内容才能决定一部主机是否成功。率先上市的逻辑可捞不到什么好处。"

此时此刻，岩田聪正在任天堂展棚的一个私人房间里喝饮料。他说话的时候旁边有个翻译。说到索尼和微软的时候，他说："我们前进的方向与其他人前进的方向截然不同。他们在性能规格上耗费了大量精力，这样他们就可以说自己拥有最顶尖的电脑图像。但是目前的结果是，玩家和媒体都对最后输出的图像不甚满意。我相信我们需要避免透露任何性能方面的规格。现在他们所公布的图像在没有见到真货之前都不能令人信服。"

岩田聪说任天堂对革命主机的控制器有极为独特的想法，但是他目前不想透露，因为害怕别人抄袭。岩田聪并不认为第一个出货给游戏开发商的公司将会取得胜利。而且，开发人员会以好的创意支持公司，这并不晚。

"我认为 2005 年的 E3 有些令人失望，"CNN 的专栏作家克里斯 · 莫里斯说道。"谁取得了新闻发布会大战的胜利？从信息的观点看，我认为没有赢家。但是从公关的角度看，我要对索尼点点头。他们的展示让人们在整个展会期间都在谈论他们——而且还包括之后的几个星期。"

第41章 CHAPTER 41 第三方之战

The Battle of The Dueling Parties

E3是游戏业界每个人聚会的大好时光。乔纳森·海耶斯与赫斯实验设计工作室还有阿斯特罗工作室的人在成功完成X360设计之后第一次见面。

任天堂在"好莱坞 & 高地娱乐中心"的高地夜总会举办了自己的E3聚会。宾客们被塞进狭小的空间，不得不用肘子支开人群才能到食品架旁边。食物包括块菌巧克力糖，还有灌满了饮料的冰雕。任天堂是最老牌的游戏开发商，但是它也必须在精英人群面前证明自己能够像年轻人一样开派对。

请来助兴的乐队是魔力红五号，这个流行摇滚组合刚刚因为一首"这个爱"而冲上榜单。主唱亚当·莱文纳和大家打趣说粉丝们不要抓住他的腿。他为在流行文化战争中的任天堂鼓吹说："我从小玩着任天堂游戏长大。我记不起来所有的游戏，但是《超级马里奥兄弟3》太棒了。"人群以沸腾的喧闹表示对他的赞许。他又说，"如果你在一关中间死了，只能回到开始的地方重新玩。这太狗屎了。这是谁干的好事？如果你在这儿，我要说这一点也不酷。"

聚会还在继续，岩田聪穿过拥挤的人群，但是由于震耳欲聋的喧嚣，他没有与任何人交流。

在聚会上，一个游戏开发人员悲叹任天堂没有聚焦于图形技术的军备竞赛。他说他将从任天堂平台转移到PS3平台，因为非如此便不能向前跃进。虽然有传言说索尼的演示只是骗人的动画电影而不是实机运行的游戏，他还是说索尼用了一台真正的原型机在新闻发布会的现场演示《虚幻竞技场2007》，当然那是一台与实机相差非常大的原型机。他说索尼正在准备第二套Cell微处理器的原型机，这对游戏开发用途来说是个好兆头。

然而，令他焦虑的是他需要把人力资源增加到原来的三倍。人力都被占用了之后，他就没有什么资源剩下再去开发任天堂的游戏了。问到他参加这个派对干什么，他说，"这是个很小的圈子，我们都明白这一点。"他说这句话的时候，一名Xbox团队成员正好经过，而北美任天堂的公司营销副总裁佩林·卡普兰却在炫耀他顶链上的GameBoy Micro。

说到革命主机的技术的时候，她说："人们会说你在三大主机里面技术是最烂的。人们会认为你又玩NGC主机那一套，而现在大家根本不买账。所有的三大主机都要成为法拉利。技术根本不重要。但是从某种意义上来说，如果最高限速只有70码，你还需要一个最高时速170码的东西么？"

索尼在E3展会后的聚会已经成为传奇的大场面，充分展示了索尼的好莱坞能量和技术实力。数十辆大巴把聚会人群从道奇体育场运送到山顶的洛杉矶伊利希安公园。大巴车路过许多探照灯，灯光绿色的激光束刺破夜空。有趣的是，灯光的颜色不是蓝的。到处都是豪华的加长车。

洛杉矶闹市区黄昏的天际线被大家手腕上的桔黄色腕带燃烧为橙色，警卫在一个个检查大家的腕带。人群中有知名男女明星演员、模特儿和好莱坞设计师。PS主机的设计师之一就在那里。这仿佛是说索尼拥有最好的技术，而微软只有最便宜的技术。

山顶上支起了很多马戏团式的帆布篷子，每个棚子中间都有一个音乐会舞台，一条食品桌和一个酒吧。这就是索尼想要做出的政治声明：他举办最好的聚会，把每个追随者都当做VIP对待，而索尼就是最适合成为伙伴的公司。

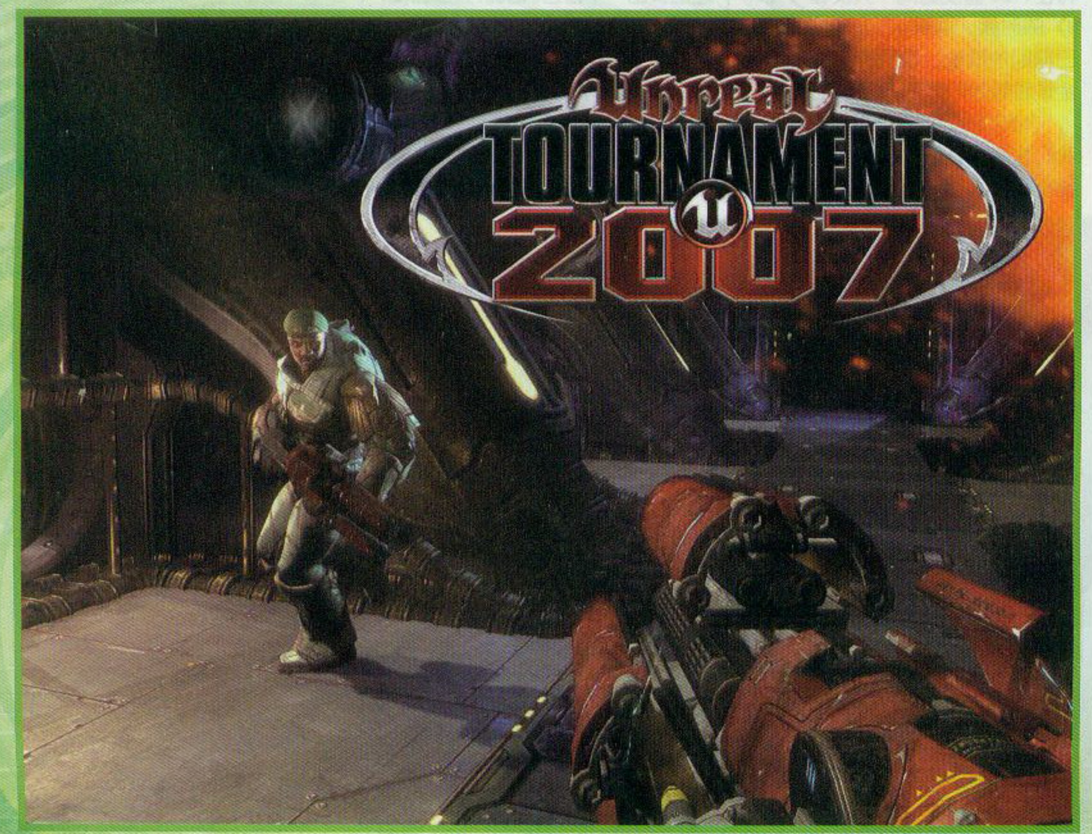
Nvidia公司的首席科学家大卫·柯克穿过人群与久多良木健交谈起来。大家的言论都看好索尼，柯克非常高兴。现在其他的聚会中人们聊天都对微软的窘况表达了同情。微软走向中心舞台，认为自己将会获取领先的市场份额。现在，一名EA的执行官说，"我们认为他们只能取得一点市场份额的增长，我们回去就要重新安排资源，向索尼倾斜。"当然，后来，包括拉里·普罗布斯特在内的EA的高级官员们否认他们在E3之后降低了对微软的支持级别。但是EA仍然非常微妙地改变了语气。他们一开始说自己在制作25个X360游戏，但是之后他们换了个说辞，说制作的是"25个次世代游戏。"

平井一夫从一个舞台走了出来。"你们准备开始狂欢了么？"他问道。"你们准备开始迎接PS3了么？现在是什么时间？现在是聚会时间！"然后众多乐队的其中一个走上舞台。另外一个舞台上，一群上面穿着比基尼，下面穿着省工省料裤子的女郎就像脱衣舞娘一样跳舞。而在下一个舞台上，在上面跳舞的真的就是脱衣舞女郎，亮闪闪的穗子随身体不停摇摆。回到中心舞台，利兹·法尔正在高唱"感觉像是做爱"。

加拿大BioWare游戏公司的共同CEO之一的雷·穆祖卡是个微软的忠实支持者。他觉得索尼可以在技术层面击败微软，但是微软在对非玩家方面可以比索尼做的更好。而id的首席执行官托德·霍伦舍德也认为索尼比微软更加高明。尽管如此，二人都说他们将会为X360开发游戏。

在E3剩下的时间里，游戏发行商们纷纷表达出自己对于二者新闻发布会的反应。言论相当一致，那就是索尼在技术上更强，但是微软展示了更好的软件硬件和服务的集成。微软的在线服务更好，但是索尼完全可以迎头赶上。而微软锁在盒子里面的东西却再也没有赶上索尼的可能。

"这一次就好像是他们交换了位置，微软用目前已有的技术抢先出



发，"THQ 的首席执行官布莱恩 · 法瑞尔说道。"上一次，微软有更好的技术，但是他没有取得胜利。"

威望迪环球娱乐的总裁菲尔 · 奥尼尔说："我们是主机不可知论者。但是如果非让我们选一个宗教信仰的话，信索尼，有肉吃。"

微软比在四年之前有好得多的位置，而且还有 Square Enix 这样关键的发行商站在他们这一边。泽洛斯集团的分析师比利 · 皮金说，微软将会在在线业务上取得比索尼更多的营收。但是从展会出来的人里没人认为次世代战争中微软会比索尼有更大的市场份额。任天堂可以说自己争取了更多开发商的支持，但是它的支持者担心任天堂会再次迟到。

回到家的时候，格雷格 · 吉布森并不担心。他计算了一下，X360 拥有比索尼的机器更多的可用性能。

"E3 是个高潮，"他说道。"当你拨开我们和索尼为 E3 准备的市场和营销迷雾，我的分析是我们将会在 2005 年首发，领先索尼进入市场，而且性能更好，还有成本的优势。"

里德莫曾经在制定规划的时候进行过大量努力，并不认为媒体会被索尼令人怀疑的演示所愚弄。他从 E3 回来后说服微软的管理层仍然可以在索尼高清游戏概念的喧嚣中获取自己的关注度。

杰夫 · 安德鲁斯在 E3 大展上不能对媒体说这件事：IBM 的芯片在展会开始之前的一周就从工厂出样了。他呆在实验室里保证芯片能正常运行。幸运的是，芯片的确可以正常工作。IBM 已经开始了生产。

第42章 CHAPTER 42 突然，最后一个夏天 Suddenly The Last Summer

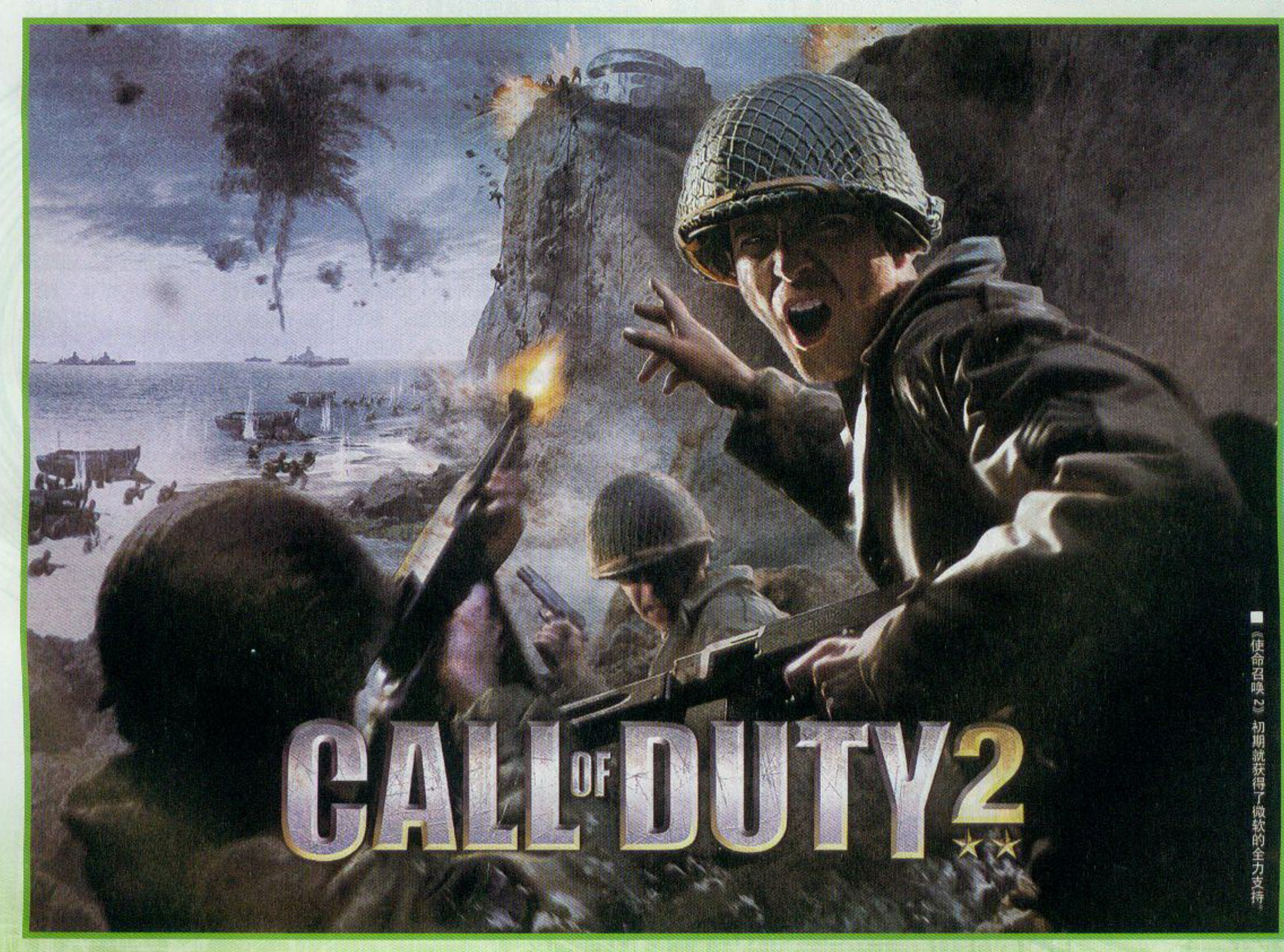
E3 之后，每个人都迎来了工作最为繁忙的高潮。X360 硬件团队忙于重新设计芯片以进行第一次重要的成本削减。这种新版本的 X360 将会有更低的生产成本，定于首发之后一年的时间上市。如果他们能够按期完成目标，微软就能够在 2006 年秋季削减主机的成本。然后微软就握有削减主机价格的主动权，而对手正在忙于发售自己的第一台主机。这将会对索尼和任天堂构成很大的压力。

而 ATI 的工程师们正在完成图形芯片的第一个版本。最严重的 bug 已经被排除，但是公司仍然需要对设计进行微调，这样就能够提高良品率，降低成本，并且带来更高的产量。微软的顶级图形芯片设计师马苏德 · 福德和彼得 · 比奇每天都与 ATI 方面保持接触，检查进度。微软的工程师帮助确认流程。400 台计算机日夜运行完成各种测试，保证芯片没有突然宕机的错误发生。

"几乎没有严重的问题，这太令人吃惊了。" ATI 的鲍勃 · 菲尔德斯特恩说道。"大量的错误都只是小毛病。"

他们在七月份提交了最终的设计。12 个星期之后，最终版本的芯片在台湾的台积电源源不断地产出。他们可以正常工作。每个人都为此庆贺。然后 ATI 的工程师就开始忙于为微软削减成本的工作。

对于游戏开发人员来说，工作的高潮刚刚掀起。XNA 工具包还没有准备好，但是微软对各个工具进行了修正，某些工作可以更加轻松的进行。现在微软终于可以喊出首发阵容的名字。根据对 E3 的观察，



■《使命召唤 2》初期就获得了微软的全力支持。


■位于深圳龙华的富士康工厂园区。

显然《使命召唤2》赢得了游戏媒体和狂热游戏爱好者的心。从《时代》周刊到《今日美国》这样的主流媒体都对此游戏大费笔墨。

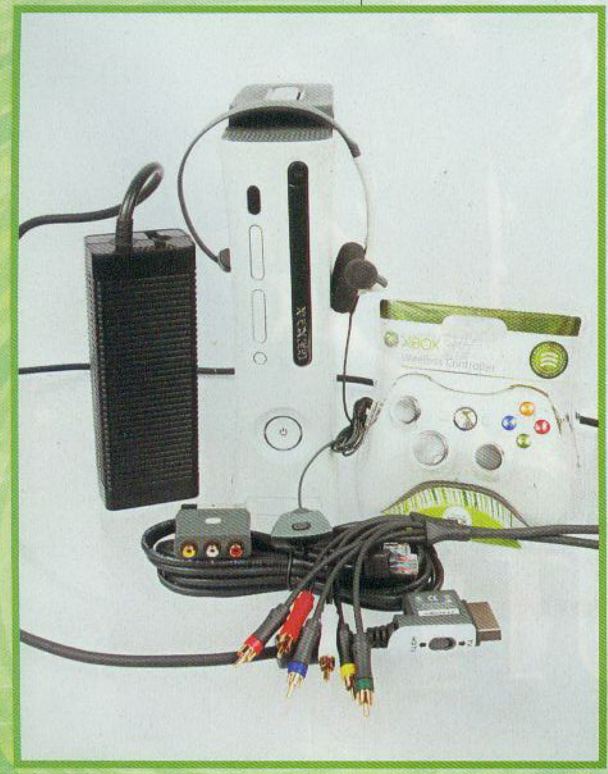
微软的第三方财务经理们为自己最喜欢的游戏投票中，Infinity Ward的游戏高居榜首。这就意味着微软为首发排座位时它将获得最多的资源。先进技术工作组和开发支持团队将向IW所需要的一切技术援助提供最多的程序员。只要他们一准备好，就会首先获得开发工具包。

EA排出6款游戏首发，其中一个就是《教父》。育碧则拿出彼得·杰克逊的《金刚》，上市时间为秋季翻拍电影上映的时候。但是这两个游戏在展会上的口碑都有好有坏。两个公司都开始考虑调整游戏，既讨好评论界又讨好玩家。

Infinity Ward团队走出展会的时候仿佛头顶青天，狂喜乱舞，因为他们的游戏反响非常棒。格兰特·科利尔与他们的员工一起商议在这关键时刻还会有多少工作要做。现在他手下已经有75个人，最后他们成功地按照自己的时间表完成了工作。

6月25日，微软向制作首发游戏的团队发布了游戏开发工具的最终版本。图形芯片还没有完成，但是原型机已经能够非常流畅的运行，做到这样工具包就可以出货了。开发包装在灰色的盒子里，与最终版的主机看起来没有什么区别，就连巨大的电源砖块和风扇也一样。8月中旬的时候，微软已经发出了5000多套游戏开发套件。

开发团队拿到套件，根据改变的情况修正自己的游戏，向最后的终点线冲刺。尽管他们玩命干，但还是有很多人没有赶上首发的终点线。Rare的《完美黑暗 零》已经准备好最后的进发。他们知道什么时候就是终点线，Rare团队在多条战线同时努力。一个团队在Alpha版本的开发包上调教游戏系统。而图形团队则在最终版本的开发包中将画面推向极限。



格雷格·卡尼萨为Xbox LIVE Arcade准备的规划的执行情况比预计要好。他的手下只有15个人，但是却准备为微软开辟一条完全崭新的财源。他的团队已经有了足够的独立发行商和开发商，XBLA上有多达40款游戏可供下载。很多小型的游戏开发商都非常喜欢这个理念，纷纷让自己的团队制作游戏。

这些游戏将会提供免费的演示版本，广告就打在排名榜上，或者玩家在不玩游戏的时候显示在玩家主机的用户界面上。只要点击一下，玩家就能够下载演示版本进行试玩。因为Xbox LIVE银会员对所有的X360机主都是免费提供的，微软希望半数以上的X360机主能够下载游戏。即使只有很少百分比的机主对此感兴趣并且尝试他们下载的游戏，XBLA也算赢了一个本垒打。而且，艾拉德说这样的投资不会有很大的风险。“这对底线来说是个贡献者，但是我们并不指望靠他吃饭。”他说道。西雅图PopCap游戏公司的业务发展经理詹姆斯·格维兹曼现在相信微软在下载游戏上开始玩真的。当卡尼萨向他展示把XBLA的广告打到主机面板上的时候，格维兹曼才意识到微软的意图。

“这对传统游戏行业是个很大的冲击，非常让人振奋。”格维兹曼说道。他早期的主机游戏业务生涯遭到过失败，因为为大游戏募集资金太困难了。“这创建了一个新的发行渠道。可能是主机领域间的一个重大举动。每个人都喜欢抱怨现在的游戏缺乏创新性，但是这为承担创新风险开辟了一个新的财源。

比尔·盖茨就是PopCap的《祖玛》和《宝石迷阵》之类普通小游戏的忠实粉丝，他想听到更多关于这样游戏的消息。7月的一个会议上，卡尼萨把微软的主席和首席软件架构师也纳入到计划中来。盖茨喜欢这个主意，尤其是，休闲游戏连接着全部玩家卡片，玩家可以根据自己玩过的游戏积累分数，这些分数可以用做奖励和市场营销。

“这就是我一直等待的东西。”盖茨说道。

在日本，比尔·盖茨的死对头正踌躇满志地高谈阔论。在一个亚洲电子科技杂志的访谈当中，索尼的久多良木健说Cell芯片可以在从家庭服务器到高端计算机在内的广泛领域获得应用。说到下一代DVD的两个阵营是否有可能在标准上达成妥协的时候，他说永远不会再达成协议了。“E3是最后的机会，”久多良木健说道。“PS3是未来的主机，所以我想要极致的容量。但是为了达成这样的目标，我们需要顶尖的技术，而不是目前已经拥有的技术。我的建议是达成一个在物理格式上尽可能靠近蓝光标准的协议。但是PS3将在2006年春季首发。如果我们继续等待一个统一的标准，我们就不能按期发售PS3了。我们再也没有时间了。Game Over。”

整个夏天，游戏开发人员都在玩命与开发套件的最终版本较劲。每个月微软都会对软件进行升级，游戏开发商看见新的特性缓缓成形。

位于山景的运营团队开始使用它们自动生成的供应链追踪软件管理多达2700个零件。他们必须保证供应链的每个关键时间节点上手边都有足够的库存，从工厂到港口到仓库到配送中心，最后，就是商店。

ATI终于在七月份拿出了图形芯片的最终版硅片，正好赶上大规模生产的时间点。在这个周期的关键节点当中，有足够的时间为首发准备所需要的200万台左右的主机。7月份，富士康在华南的斗门镇生产了最后一台Xbox主机。这个工厂，及其在墨西哥和匈牙利的前身一共生产了2300万台主机。但在此时，制造总经理里克·维格雷利已

经离职，取代他的是马克·惠顿。雷斯利·里兰德看着最后一台主机下线。总之，微软在 2005 年 6 月底已经卖出了 2200 万台 Xbox 主机。在北美的销量是 1460 万台，在欧洲卖出 550 万台，而在亚洲卖了 180 万台。本财年，微软在游戏部门损失了 3.91 亿美元。但是公司说他们将在 2007 年年中实现盈利。Xbox LIVE 现在有 200 万订户。而索尼已经卖出了 8700 万台 PS2。

里兰德看着最后一台电脑走下生产线，她意识到自己目睹了 Xbox 时代的终结，虽然微软还需要很长时间才能卖完老机器。然后她去考察了纬创和富士康生产新机器的工厂。

那个时侯，7 万平方英尺的厂房尚空空如也。厂方为之划出 15 万平方英尺的厂区空间。厂区安排了 25000 人，简直就是一个微型的城市。很快，公司就会架起一条又一条摆满了自动化工业设备的生产线来安装三十多个模塑件。工厂有整整八条表面贴装机生产线专门把 CPU 焊接到主板上。

尼克·贝克尔和他的整个团队在富士康手把手地教生产线工人对第一台主机进行检验流程操作。这是他第一次到中国，也是他第一次到亚洲。如果某台机器未能通过测试，他就让整条流水线都停下来，然后找出问题的原因。有一次，错误的原因是一个人在测试机内放了错误的碟片。里兰德很崇拜贝克尔的才智。

“没人在除错方面比贝克尔更好，”她说道。“尼克太棒了。”

总是有各种各样的问题。一个操作员踢到了电源线，测试机掉下工作桌。电力在这些快速发展的地区也很不稳定。有一天，厂房被雷劈了。微软损失了 5 个小时的工作数据。整个夏天，工厂都在 24 小时运转，每班 12 小时两班倒。里兰德一日三餐都在工厂解决。公司食堂用闪亮的银色餐盘提供食物。有一天早上七点钟的时候，托德·霍尔姆达尔过来叫她，说生产线停了。她不得不把东西放下赶紧去干活。

“死了死了，”她说道。“我的胃里翻江倒海。生产线宕机了几个小时，却好像是经历了几年时间。”

一旦富士康的生产走上正轨，团队就去了纬创的生产厂。团队每天都开会，早上九点一次，晚上九点又一次，正好配合班次交接。有时候开会的人有几十个。主芯片的程序经理比尔·阿达麦克也来中国出差。

“我和别人开玩笑说我是肾上腺素上瘾者。”他说道。

IBM 最先开始生产自己的芯片。IBM 有自己的优势，因为他有自己的工厂，而且特许半导体的新工厂也可以开工。IBM 的副总裁吉姆·康姆福特说每个工厂都会发现自家芯片中的问题和生产流程中的差错，这样就可以告诉别的厂商自己有何发现。这些工厂之间可以互相学习，然后让生产能力快速爬上高峰。

微处理器报告杂志的主编凯文·科利维尔说：“有两个工厂是个很大的优势。”

但是芯片厂没法一夜之间就雕刻出足够的芯片。它需要 14 周左右的时间才能走完一个原生硅晶圆的流程，数十道工序在晶圆上做好金属及半导体的涂层以制作晶圆的晶体管回路。流程的最后阶段，晶圆接受测试，然后被切割成芯片。之后芯片运往总装厂，打包运走。

想要在 12 月底之前拿出 300 万台主机，微软必须提前 6 周让这些主机上船驶往终端市场，因为海运是最便宜的运输方式。不过对于首发，微软已经提前一年定好了航空货运的仓位。微软签下 BAX 环球公司作为空运及供应链管理商处理空运事宜。BAX 环球公司预订了 2005 年 10 月中旬至 2006 年 2 月之间的 90 架次波音 747 货运机。这些飞机将会把 X360 主机从香港运到美国俄亥俄州的托雷多和欧洲的德国科隆。这两个地方是主机的转运港。

即使使用航空运输，运送上百万台主机到终端市场之中也非常艰难。但是彼得·摩尔仍然希望成为第一个达到在市场中卖出 1000 万台主机的厂商。公司允许富士康和纬创花几周的时间达到最高产能。每个工厂每周都可以生产 12 万部主机。这些工厂一开始生产的时候都比较缓慢。他们首先生产 100 台左右的机器，然后拿下生产线。之后，一群幸运的工程师花几个小时在房间里面玩游戏，在游戏里和椅子打架，看机器是否运转正常。

等他们生产出一批机器的时候，就装到卡车上。去香港的道路非常拥挤，需要超过三个小时的时间。然后，它们就被装上飞机运往加利福尼亚州的圣荷塞，之后再次被装上卡车运往微软在山景的硬件评估实验室。在那里，里兰德和她的手下拆解机器进行检验。他们把主机放到高温房间里整天不停的运行以测试机器的极限。他们的检测要持续数周的时间。一旦他们的机器每次都能通过检测，工人们就可以加速生产线。工程师们每天都工作到很晚，而且通过即时通信软件与在中国前线的同事们进行交流。

8 月中旬的时候，微软解密了一些长期保密的计划。一个在德国莱比锡举办的活动当中，拉里·赫布，昵称尼尔森少校，从他的粉丝那里取得了尽可能多的信息回馈。他发现自己的人物角色在玩家之中有相当的知名度。无论是在莱比锡还是其他什么地方，玩家都与他合影，并索取签名。他在微软内部的工作让每个人都向往不已。

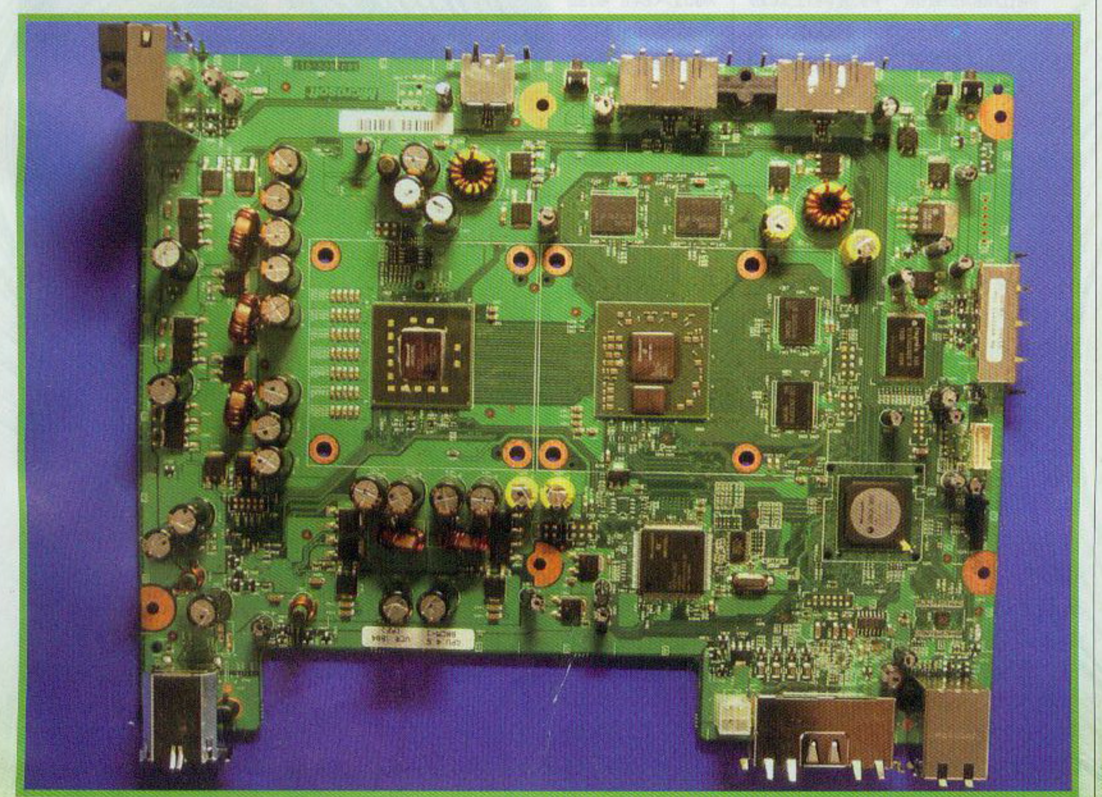
微软终于宣布了 X360 将有两个版本。疯狂玩家版将有一块硬盘，一个无线控制手柄，一个遥控器和一个内置的媒体中心扩展器，还有一个 Xbox LIVE 耳机。售价 399 美元，预先内置音乐和电影内容。这个版本把许多先进技术打包放到一部机器中。

与此同时，微软还会发售没有硬盘的 X360 简装版，价格 299 美元。游戏的价格大概是每部 60 美元，大家反响不一。许多狂热的玩家意识到游戏开发人员将会对游戏进行缩水以使游戏能在最大的基数上运行，也就是照顾没有硬盘的版本。他们觉得结果会导致游戏不那么强悍。

但是罗比·巴赫喜欢这个两种版本的规划，因为他不想费口舌说服沃尔玛销售一款 400 美金的主机。预算有限以及对游戏不那么疯狂的人也许会更偏爱较低的价格。这可以让微软更快的得到更大数量消费者群体。

“这里的关键是选择，”他说道。“过去，游戏主机通常没什么可选，他们说什么你就只能买什么。”

里兰德 8 月中旬的时候访问了山景团队的实验室，感到充满信心。



办公室空了一半，因为工程师大部分去了中国。但是密码锁加固的白色门后面留守的工程师正在紧张的测试最终版的主机。几十台最终版Xbox主机一字排开，外壳都被拆得七零八碎。机器上插着各种线缆，好像是各种维持生命的仪器。壳体使用的是冷白色，这也是阿斯特罗工作室最后的选择。房间里空气沉重，充满风扇和空调的嗡嗡声，这样才能吹走机器里面气槽的空气。光圈不停闪动着绿色的光芒。实验室的工程师对机器进行了超频，这样他们运行的速度就会比正常情况要快，才能发现机器何时才能到达爆发点。一个家伙甚至把机器的温度加到了70摄氏度。工程师一开始运行游泳的海豚程序进行测试，然后在模拟模式下运行《光环2》。

里奇·李是山景团队的一名工程师，展示了一个大房间，里面摆了120台X360，他先把房间的温度降到零摄氏度，然后升高到45摄氏度，同时运行72个小时。一个锁着的门后面是EMC实验室，这里有一个小组测试在发生电涌和雷击的情况下机器会怎么样。他们还会研究如果有无线电干扰和电压突降会有什么结果。看完这些，里兰德说X360是一部自己的主机。她没有参与初代Xbox的设计，但是她从最开始就参与到X360的设计中来。这也正是山景团队的规模扩张到原来三倍的原因。他们必须解开每一个bug，每一台不能工作的机器。"到了这个阶段，看到这一切都会充满感情。"里兰德说到这里停了一下。"我们正在奔向成功首发的大道上。我们必须要保证打开圣诞节时间窗口。"

回到日程表上来，托德·霍尔姆达尔知道必须要在全球首发之前的几个月就要搞定生产中的问题。团队估计要在8月中旬展开大规模生产才能为每个市场生产出足够的主机。富士康的官员吉姆·麦库斯克说，"你敢说只要给出足够的时间，自己能搞定五百万台主机。但是微软要货总是火烧屁股，而且芯片也才刚刚做完。你没有足够的时间来建立起自己的缓冲备货库存。"

"最重要的是，这是生意。"他又说道。"如果合同方需要在两个月内拿到500万台主机，而在剩下的十个月里只需要100万台主机怎么办？这是一项平衡的艺术，因为没有消费者有兴趣为没有人用过的主机付款，你必须有足够的容量和能力，这样就不必把货物砸在自己手里，而是一步步的增加自己的货物库存。这些几乎是无法达到的目标。"

这一次，生产的任务更加繁重，因为工厂需要生产不同的产品。针对各个地区的产品包装不同，语言多样。每个市场必须有正确的配比。微软还有一个有硬盘的版本和一个没硬盘的版本。把所有的零件都装在一起是个非常复杂的流程。富士康预计自己需要在八月开始大规模生产。但是麦库斯克说生产实际上在九月份才走上正轨。工厂生产就已经落后于时间表。

此时此刻，X360已经离开了官员们的控制。现在是执行的时候了，所有与X360有关的25000人可以迈开步子把产品推向市场。对格雷格·吉布森来说，微软已经做了所有能做的一切避开时间表中的风险。一切都交给命运了。罗比·巴赫审阅了各种报告，说："我感觉我们情况不错。"

9月中旬的时候，米奇·柯奇打电话对记者说微软决定北美于11月22日首发，欧洲于12月2日首发，而日本首发则排到12月10日。就像罗比·巴赫的命令一样，没有哪个地区是二等公民。他期望年底的时候有25至40款游戏。他估计Xbox部门的销售将在下一个财年增长50%，从32亿美元增长至48亿美元。2006年6月之前，微软将卖出450万至500万台X360。

"他们想要做到的事情史无前例，"圣地亚哥DFC情报公司的分析师大卫·科尔说道。"以前没人能做到这一点。"

第43章 CHAPTER 43 东京游戏展 The Tokyo Game Show

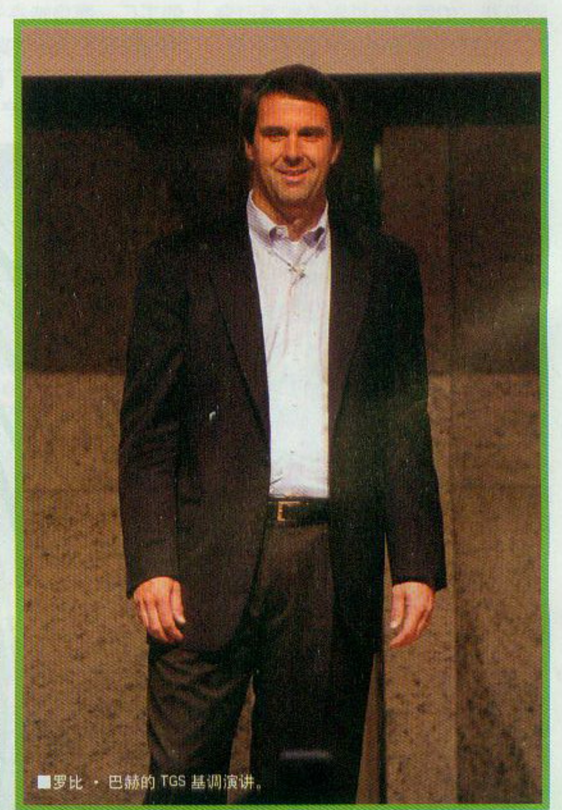
2005年9月15日，微软在东京游戏展开幕之前在潮流圣地涩谷区举办了新闻发布会。500名记者参加了展会。有的人扛着大光圈的数码相机挤进了洒满酸绿色光芒的会场。

这是一个多事之秋。公司宣布将在日本以37900日元的价格发售X360，折合345美元。这个版本将包括可拆卸的20G硬盘，一个无线手柄，一个媒体遥控器以及一副Xbox LIVE耳机。实际上，微软在美国以399美元的价格销售这个版本，而在日本则用较低的价格。但是公司根本不会在日本发售无硬盘的低价版本。公司负责全球零售业务的副经理米奇·柯奇说道研究表明日本玩家不关心低价版本，所以虽然微软在欧洲和北美都销售两个版本，但是日本只有一个。

罗比·巴赫和彼得·摩尔在人群之中，但是在丸山嘉浩的安排下离开了新闻发布会会场。丸山嘉浩是日本Xbox业务经理，他只会讲日语。他站在白色的讲台旁边，讲台上放着一台X360。他说12月10日X360首发的时候将会有7个首发游戏，他许诺在2006年1月的时候将会有20个多游戏。作为对提前下手买主机的奖赏，他说保证首发时入手主机的玩家可以参与《最终幻想XI》的内测。

丸山嘉浩虽然一再强调在线游戏的优势，但是他却没有展示什么在线游戏。《最终幻想XI》还没有搞定，微软计划中的差不多一半首发游戏还没有制作完成。一些大制作没有在正确的轨道上。在微软内部，争论集中于是否应该推迟在日本的首发。说到犯下的错误的时候，丸山嘉浩说第一代主机属于匆匆推出，市场营销也没什么章法。微软没有尽早抓住真正玩游戏的玩家。尽管调查表明在日本对X360没什么需求，丸山嘉浩还是说微软在日本充满挑战，需要把游戏交到玩家的手里。对于日本媒体来说，这些补偿似乎不够分量。

第二天，东京游戏展在千叶幕张会展中心举办。在宽阔的大厅里，微软的展棚是一个巨型的环状，到处都是绿色的标记。中间是一个剧场，还有很多游戏台。这里布置了一个完整的起居室来展示数字化的生活方式。这里能玩的游戏有20款，其中就包括《九十九夜》。游戏台上方是巨大的平板高清电视机，这样很多人就可以看到玩家在玩什么游戏。漂亮的展台小姐穿着白绿相间的衣服欢迎参观的人群。粉丝要排半个小时的队才能上手玩游戏。

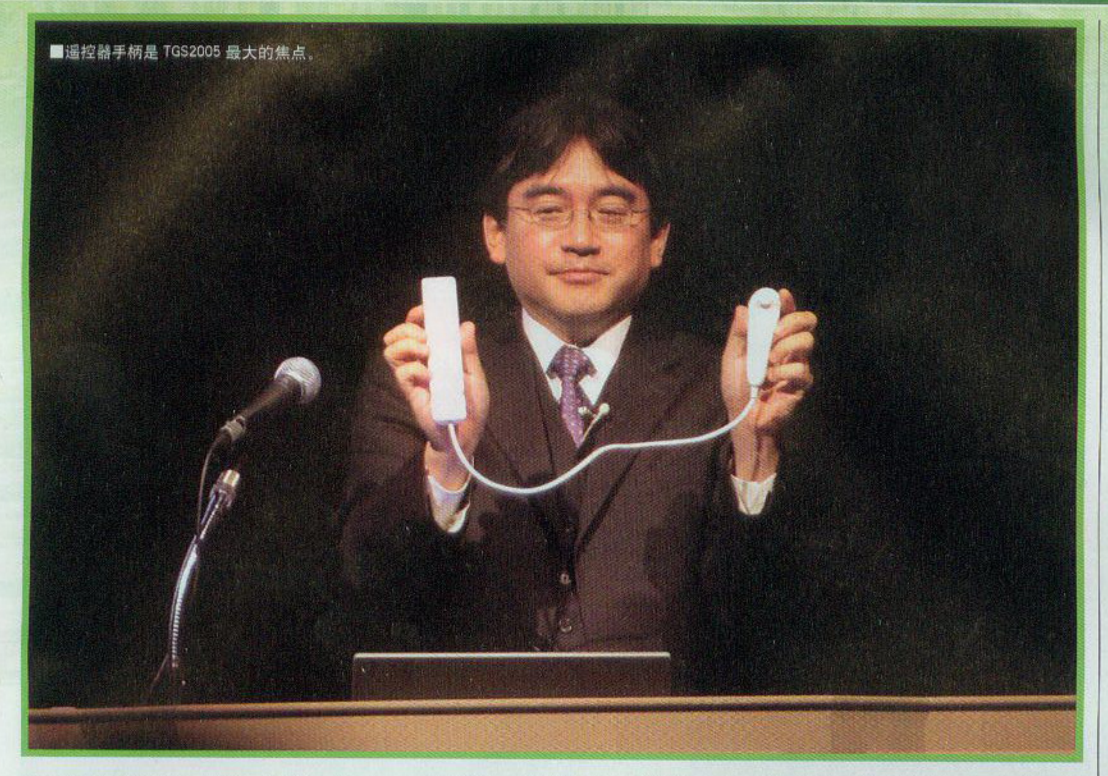

■罗比·巴赫的TGS基调演讲。

罗比·巴赫在一个大型展厅欢迎人们来听他的基调演讲。

"こんいちは，"（译注：日语"你好"）他说。"我非常荣幸地在世界上最重要的游戏展会之一的东京游戏展上发表演讲，此时是业界最振奋人心的时刻之一。"

"如果我今天希望你们记住我演讲中的一句话，那就是这一句：我们现在开始进入一个数字娱乐的新高清时代，这场在全球爆发的革命超越了国境，时刻准备着重写各种规则，改变视频游戏产业的各种现实。"

"女士们先生们，我们可以明确这一点。X360是世界上第一台次世代主机，而且是世界上第一台强大


■遥控器手柄是 TGS2005 最大的焦点。

美国的游戏博客网站 Joystiq.com 关于巴赫的演讲只提了一句，然后全部的长篇大论都在介绍任天堂的新游戏控制器。而任天堂的游戏控制器绝不可能是游戏展的主角，因为任天堂压根就没有自己的展棚。但是如果一个人从展会中走出来，考虑一下谁是领先者的话，那肯定是任天堂。

罗比·巴赫不会承认微软在日本正走向另一次失败。在接受东京路透社的采访时他驳斥了 Entrebrain 旗下的《FAMI 通》最近的一个调查，这个调查说日本玩家对 X360 根本没什么兴趣。在东京游戏展之前只有 6% 的人说要买微软主机。"这篇文章不值一提。"他说道。

他也承认上次薄弱的软件阵容是 Xbox 没有成功的原因。

"说到底，如果你有强大的游戏，玩家也会在起居室放一个大黑盒子的。我们从初代 Xbox 在日本的遭遇中学到了很多。玩家对我们的游戏兴趣不大。"

但是分析人士都在唱反调。"这次 Xbox 绝不可能追上 PS，"德意志证券的分析师 Takashi Oya 说道。"微软能在日本取得 10% 的市场份额就不错了。"

东京游戏展之后的 10 月 14 日，微软的 X360 看起来在日本玩家心中赢取了一些分数。在投票中它仍然落后于任天堂的革命和索尼的 PS3。Enterbrain 的调查显示 23.9% 的玩家说他们会买一台 X360，这比在展会之前增加了不少。但是还有 40.4% 的人不确定，而 35% 的人不会去买。消极因素主要在于薄弱的游戏阵容和比较高的价格。

Enterbrain 后来做了一个市场研究，汇总分析了节假日预订量前十的游戏。在上面的是几个 PS2 游戏，还有就是 NDS 掌机的《马里奥赛车》。没有 X360 游戏，也没有初代 Xbox 游戏，不过也没有 NGC 游戏。

的高清游戏和娱乐平台。所以，业界次世代的历史从我们这里开始书写了。我说的话完全可以落实。东京游戏展上，全世界的玩家可以第一次看到 360 游戏实机运行。今天，我邀请你们体验 X360。"

然后他又谈论了消费电子技术中的重要潮流，包括数字娱乐和高清娱乐。他说，玩家正在期待高清内容，实现娱乐的大幅跃进。他预测到 2008 年之前会有一亿家庭购买高清电视机，而在 2009 年之前日本会有 800 万家庭购买高清电视。在 2011 年之前，所有的日本本地广播电视都将转向数字播放。

"我们必须一路领先，否则就会被甩到后面，"他说到。"我们必须时刻铭记现在只是刚刚掀起热潮，高清之路远未完结。这意味着人们需要那些让人欲罢不能的游戏，而只有最新的技术才能实现这些游戏。这里的每个人都知道游戏在这场高清革命之中会处于领先的位置。"

巴赫说，微软已经凭借 Xbox 取得思想上的领先，这当然是主机市场中的安慰奖。但是他许诺 X360 将达成"占领在次世代全球市场中的领导位置"这一目标。他说与索尼的次世代主机相比，硬件平台的净收入将会是"跳球"（译注：篮球场中的争球，双方拿到球权的可能性差不多），这个用词让在场的日本观众摸不着头脑。他说开发游戏将比在 PS3 主机上容易许多，虽然他们现在也不太清楚在 PS3 上开发游戏结果如何。Xbox LIVE 也将是微软的优势所在，而且微软的游戏产品线已经"强过历史上的任何首发阵容"。

然后巴赫谈起了日本游戏发行商正在制作的游戏，这一次所有的日本重要第三方厂商都到齐了。

"四年之前我们是游戏业务的新来者，"他最后这样收尾。

"四年之后我们成为第一个圣诞节期间在日本、欧洲和美国三地首发次世代主机的公司。我们走在正确的轨道上，昨天我们宣布了我们的主机正在量产。这里是第一台 X360 下线的照片，这台主机将在 12 月 10 日走向日本的零售店。"

"我们有一往无前的坚定决心，"巴赫说道，而微软准备为了自己的成功在全世界范围内投下巨资。

虽然巴赫的演讲无比真诚，但是几乎没人在他的演讲上费什么笔墨。这是因为任天堂的首席执行官岩田聪在演讲过程中向大家披露了任天堂新主机的手柄，并告诉大家任天堂非常愿意承担风险。岩田聪说任天堂要将平时不玩游戏，被游戏手柄吓坏的人也变成玩家。手柄非常直观自然，因为每个人都知道如何使用遥控器。岩田聪展示如何在钓鱼游戏当中把它当成一个钓鱼竿。在一个视频当中，任天堂展示它可以当做一支剑，一把枪，一个双截棍，或者什么其他东西，这样玩家离开自己的沙发，手脚并用。

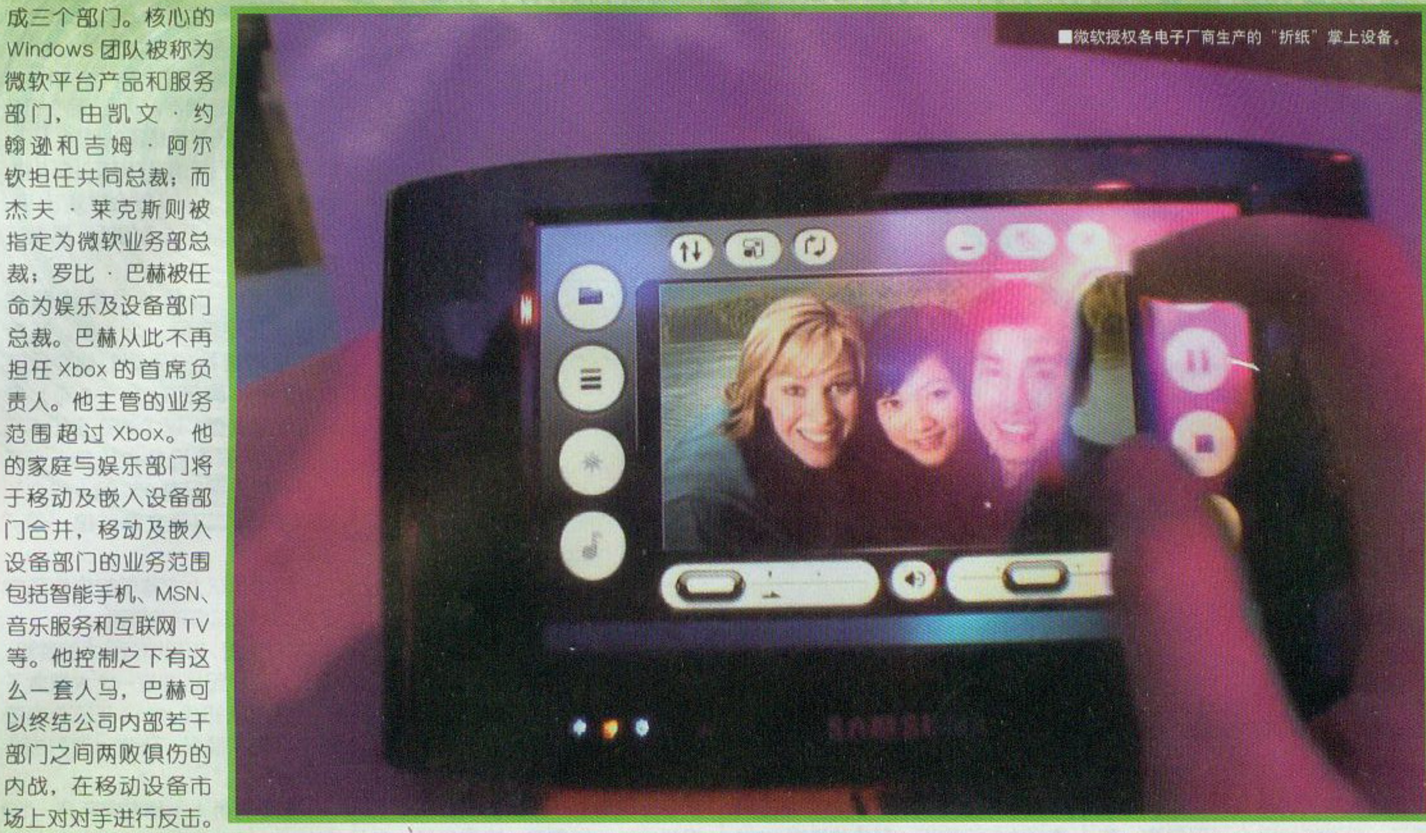
第44章 CHAPTER 44 现在我们玩下一招 And Now For Our Next Trick

现在硬件团队已经打包完成了自己的任务，微软开始考虑让这两百名充满天赋的硬件工程师干些什么。许多人被安排到之后几年的 X360 成本削减项目上来。他们要重新设计零件，简化生产，这样就能降低成本。在某个时段，他们终究要把图形芯片和微处理器集成到单个芯片上。

但是总有些工程师要在设计下一部主机之前做些什么。微软的官员想出了一个办法让他们奔忙。他们擦干净落满灰尘的古老计划书，决定设计一部便携式游戏机。现在是时候了。比尔·盖茨和史蒂夫·鲍尔默决定召集微软的高级执行官员们开会，这样公司可以更快地行动一对付公司的对手。公司必须设法对付索尼和任天堂。微软必须在竞争中有更快的速度，这样才能对付 Google、雅虎、eBay、亚马逊、苹果，还有其他一大排处于刚刚起步阶段的对手。

2005 年 9 月 20 日，公司拆解

成三个部门。核心的Windows团队被称为微软平台产品和服务部门，由凯文·约翰逊和吉姆·阿尔钦担任共同总裁；而杰夫·莱克斯则被指定为微软业务部总裁；罗比·巴赫被任命为娱乐及设备部门总裁。巴赫从此不再担任Xbox的首席负责人。他主管的业务范围超过Xbox。他的家庭与娱乐部门将于移动及嵌入设备部门合并，移动及嵌入设备部门的业务范围包括智能手机、MSN、音乐服务和互联网TV等。他控制之下有这么一套人马，巴赫可以终结公司内部若干部门之间两败俱伤的内战，在移动设备市场上对对手进行反击。


■微软授权各电子厂商生产的“折纸”掌上设备。

他现在掌管所需要的一切，准备发售一款能玩游戏的移动设备——所谓的iPod杀手。

长期以来，微软目睹了苹果从崩溃到复兴的每一步。iPod成为一个文化现象，每个季度能卖一千多万台。微软在音乐方面服务处处落后。微软提供PocketPC软件，玩家可以在他们的掌上设备播放音乐。公司还有智能手机软件侵入到手机业务领域。公司向PMP制造商提供软件授权。不过，尽管微软赢得了数十家授权协议，但是没有一家公司能够撼动苹果在市场上的领导地位。小公司没有足够的广告费用在市场上建立自己的品牌，而且他们无法像苹果那样控制硬件、软件和服务。苹果在各方面都集成地非常好，这样他可以自己设计一个产品，每个方面都按照自己的意愿协调发展。现在是微软直接进入与苹果对决的时候了，就像它用Xbox和X360对付索尼一样。

微软的各个不同部门都想敲打敲打苹果。初代Xbox的创始人之一奥托·博克斯在Xbox项目启动的初期就离开了游戏，回到Windows产品部门。要说到支持PC机和Windows，他是个右翼鹰派。博克斯开始探求微软制作一款掌上电脑的可能性。他不知道，或者说他也不关心这款掌机用来干什么，他只知道如果微软成功了，人们自然会发现这款掌机的精彩应用——就像人们总能从不断进化的PC机上发现新的应用。他与霍瑞斯·卢克搭伙设计了不同的原型机，但是那时大家还没有考虑设计一款与英特尔兼容的低功耗芯片组。即使是专门做低功耗微处理器的全美达，也不能制造出博克斯所设想的能放进小型电脑的芯片。博克斯一直在坚持，就算卢克转去设计智能手机也是如此。Windows移动业务部门的负责人比尔·米切尔鼓励博克斯一直干下去。比尔·盖茨在2005年4月的Windows硬件工程会议上把玩一个不能工作的早期样品，博克斯将之命名为Haiku。但是后来发现这个版本实在难于生产，所以博克斯又做出来下一个产品，称为“折纸”。这个系统吸引了三星和和其他远东计算机制造商的主意，并且决定再2006年春季发售这个版本的掌机。

但是没人喜欢“折纸”便携机。七寸屏太大了，没法放进一个口袋里，对iPod和索尼的小玩意根本不会构成任何威胁。微软需要的游戏掌机必须是个小个子。巴赫指定艾拉德负责这个“下一大动作”。要做掌机，微软就必须郑重其事的发表声明准备出货iPod杀手。而且还需要与X360一样的精细规划完成运作。艾拉德负责运营这个平台，处理硬件。软件和掌机的服务。布莱恩·李此时成为整个娱乐与设备部门的首席财务官，并负责移动设备业务这一块。

彼得·摩尔负责掌管Xbox360和Windows游戏业务，有效地取代了巴赫的工作。这些提拔又引发了其他一系列晋升。托德·霍尔姆达尔取代艾拉德成为Xbox平台的负责人，山景团队的拉里·杨来到了霍尔姆达尔原来的位置上，而比尔·阿达麦克最终取代了杨成为半导体业务的主管。

艾拉德指定格雷格·吉布森担任掌机的项目经理。

吉布森有一大串管理复杂设计的记录。他能够带领核心团队，充当箭头人物处理困难的技术挑战，比方说把一个强大的微处理器塞到一个掌机设备里，同时又不能消耗太多能量，因为电池能量是有限的。微软雇佣低功耗芯片厂商全美达，这样他们就可以在这个秘密项目中使用全美达的30名工程师，而媒体开始猜测掌机项目和全美达团队之间有何联系。

毕竟，全美达正在帮助索尼进行Cell微处理器的低功耗掌机应用。微软的项目必须秘密运作，直到媒体在2006年春季揭开这件事情的盖子。

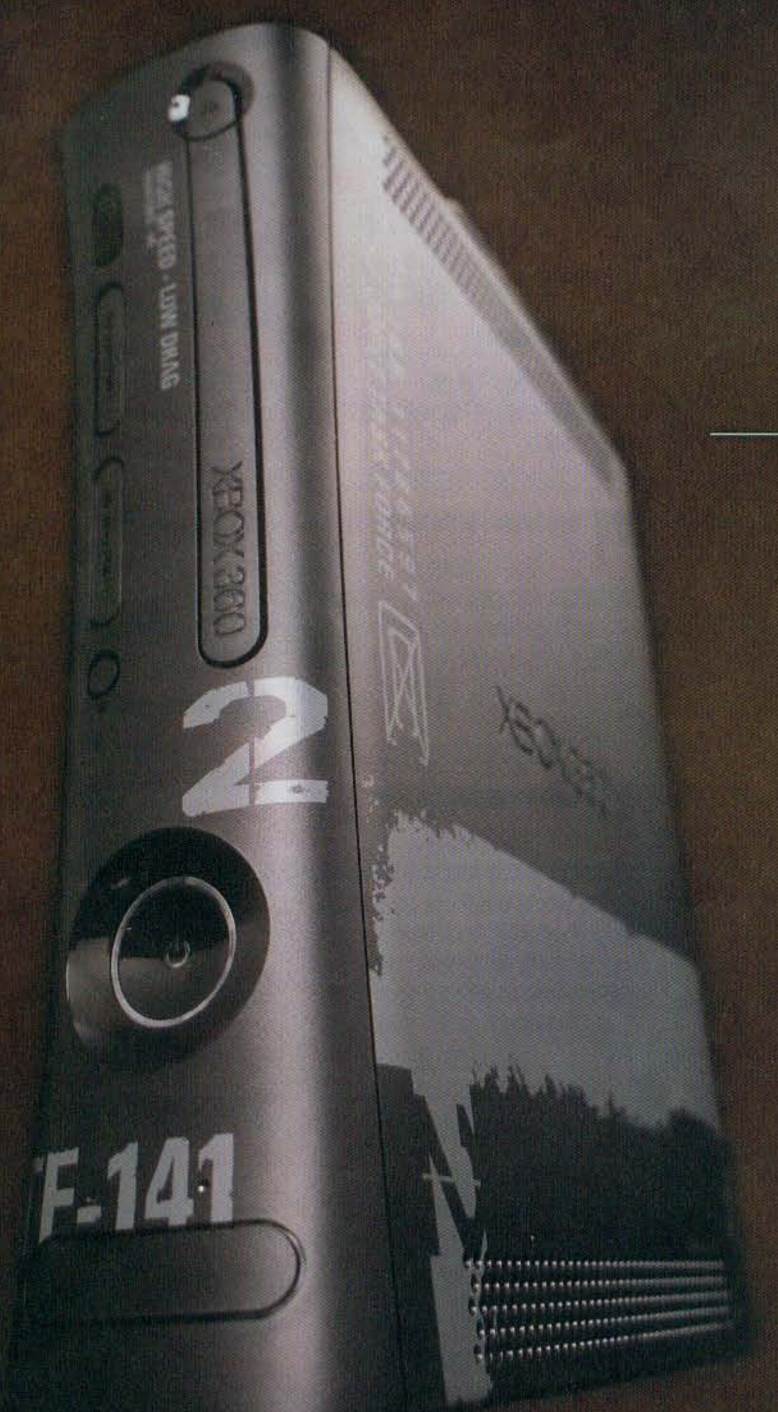
这个项目让微软老兵们想起了团队在以前考虑掌上游戏机的日子。回到2001年的时候，玛格丽特·约翰逊就考虑过以米卡尔的红玉技术为基础制作Xboy掌机的想法。但是那个计划最终完蛋了。然后Xe30团队有一次预分析了掌机，不过他们最后决定等到X360出货以后再考虑此事。

硬件帮已经转移到更大更好的事情上来。掌机似乎顺理成章地成为微软在游戏业的下一个目标，但在X360完成之前绝无可能。

在九月底，微软和英特尔都公开表示了对HD DVD的支持。这种次世代高清存储格式由东芝及其盟友研制。这几家公司捐弃前嫌，因为有共同的敌人索尼。微软和英特尔都说与索尼的蓝光技术相比较，东芝的产品更有弹性，成本更低而且对消费者更加友善。X360会在格式战争收获不少，虽然它使用的只是普通的标准DVD。如果HD DVD成为标准，那么索尼的PS3将会成为一个付出惨重代价的输家。英特尔也可以从索尼的失败中渔利。英特尔正在准备自己的ViiV品牌家用电脑，发售日期就在2006年一月。如果索尼的PS3和蓝光赢了，那就没人需要家用电脑了，PS3足以击毁对手。好处是HD DVD比索尼的蓝光更加便宜，它需要的只是支持，而微软和英特尔的支票就可以挽救它。

未完待续

文 levelup.cn成就攻略小组 美编 一刀



本期集结成就505项
合计成就13000点

崛起/破坏者
星球大战 克隆战争 共和国英雄
真·三国无双 联合突袭 特别版
斯坦斯之门
秋之回忆6~T-wave~
秋之回忆6 Next Relation
游魂-神体之吻-
世界足球 胜利十一人2010
极限竞速3/边境之地
NBA 2K10/闪点行动2





文 SWB

崛起	Deep Silver	角色扮演
X360 Risen		美版
2009年10月2日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：16岁以上

《崛起》是一款十分标准的美式角色扮演游戏，游戏丰富的任务和自由地角色培养方式都能令美式游戏爱好者感到满意。如果有兴趣，玩家可以体验到100小时以上不重复的游戏过程。本作的成就拿起来相对耗时一些，大概也需要100小时，而且几乎没有捷径可以走。本作的任务数量庞大，NPC众多，很容易漏掉，有志于拿全成就的玩家可要注意了。

总成就 1000点 成就个数 50个

入门级

单个成就拿起来相对容易，难点在于一次游戏过程中拿到所有的成就。

Field Hand 10点

成就说明 找到10个谷物。

成就拿法 游戏开始的海滩上就有10株以上的可采集植物，采集足够数目即可解锁本成就。

Philanthropist 10点

成就说明 完成任务"Rescue Sara from the wilderness"。

成就拿法 以下13个成就的拿法类似，都需要完成特定任务，这些任务大多是初期营地和海港的任务。注意任务是互相有关联的，而且任务"A Package For The Don"和任务"Peace And Order"只能完成其中一个，通过完成的任务决定了阵营之后会有很多任务没法接到，从而关系到后面的几个成就，因此这两个任务可以最后通过S/L大法来做。

Samaritan 20点

成就说明 完成任务"Medicine For Everyone"。

Peacekeeper 30点

成就说明 完成任务"Peace And Order"。

Fence 30点

成就说明 完成任务"A Package For The Don"。

Ladies'man 10点

成就说明 完成任务"Woman Beater"。

Sidelined 20点

成就说明 完成任务"Power Struggle"。

The merciful one 10点

成就说明 完成任务"The Farmer's Sick Wife"。

Wise man 20点



成就说明 完成任务"The Test Of Master Ignatius"。

Family man 20点

成就说明 完成任务"The Sons Of Tilda"。

Archaeologist 20点

成就说明 完成任务"The Mystery Of The Eastern Temple"。

Little hero 20点

成就说明 完成任务"Where Is Patty？"。

Rune master 20点

成就说明 完成任务"The Fourth Seal Of Rune Magic"。

Ghost hunter 20点

成就说明 完成任务"Find All The Vassal Rings"。

Beginner 10点

成就说明 干掉1只怪兽。

成就拿法 干掉一开始遇见的那只大鸟即可解锁。

The brave little tailor 10点

成就说明 干掉7名遗迹守护者。

成就拿法 不必刻意取得，只要干掉游戏初期途经的第一座古代遗迹(必定经过)的所有敌人，之后再到"Bandits Camp"干掉所有敌人即可。

Ferocious wild boars 10点

成就说明 干掉10头野猪。

成就拿法 野猪在初期装备较差的情况下对玩家有着近乎一击必杀的攻击力，可以后期买了装备再来杀。

如果想前期杀掉野猪，需要注意多使用侧移，或者攻击一个NPC之后把他引到野猪所在地让NPC去攻击野猪。

Terror of the hens 10点

成就说明 干掉20只鸡。

成就拿法 海港里就有20只鸡，没有攻击力，可以轻松杀死。

Ogre friend 10点

成就说明 解救石巨人。

成就拿法 随着剧情即可解锁。

Expert 20点

成就说明 某类技能学习满。

成就拿法 技能专精对通关也有好处，学满一类技能即可。

Gladiator 20点

成就说明 习得所有近战技能。

成就拿法 玩家要找到技能训练师为剑(Sword)、斧(Axe)、杖(Staff)三类近战格斗技能各添加点数即可解锁。训练师为"Fincher"对应剑，"Karakos"对应斧，"Inquisitor Mendoza"对应杖。

Sharpshooter 20点

成就说明 习得所有弓箭技能。

成就拿法 玩家要找到技能训练师为箭术(Archery)和十字弓(Crossbows)两类远程战斗技能各添加点数即可解锁。训练师为"Sam"对应箭术，"Edgar"对应十字弓。

Master of the classes 30点

成就说明 习得三大类所有技能。

成就拿法 要想一周目以内学全所有技能就要选择加入僧侣的阵营，这样学习魔法就方便很多。

Well-to-do 10点

成就说明 获得1000金币。

成就拿法 完成几个初期任务就能累积到足够金钱从而解锁成就。

Beast slayer 30点

成就说明 击败500名敌人。

成就拿法 以下两个成就取得方式类似，均是要杀死一定数量的敌人。杀敌数看似很多，但本作中很多后期任务经常一次性会让玩家杀死100名以上的敌人，故随流程进行即可解锁。

Big game hunter 50点

成就说明 击败2000名敌人。

Fervent swimmer 10点

成就说明 被大蠕虫"Tideworm"抓住10次。

成就拿法 带足血瓶，遇见后任其攻击即可。它的攻击方式就是抓住你。

The fourth triplet 10点

成就说明 找到10个财宝。

成就拿法 不断做任务，有的任务报酬是财宝，完成任务后会有人告诉你财宝的位置，收集到10个即可。

Idiot 10点

成就说明 从高处掉下摔死三次。

成就拿法 不穿任何装备在HP未满的状态下从城墙上跳下去就能摔死，玩家也可以爬上一座高山进行3次跳崖来解锁本成就。

Jester 10点

成就说明 使用25次魔法。

成就拿法 对着某个村民放25次"Joke"魔法是最快的方式。

Safecracker 10点

成就说明 开锁100次。

成就拿法 选择盗贼职业，然后逛遍各大城市的民宅开锁即可。衣柜、箱子、抽屉的解锁均会计入解锁数。

Weaponsmith 10点

成就说明 打造100件武器。

成就拿法 只用两块普通铁矿石打造的短剑也算武器，打造起来非常简便，另外打造出高级武器也能卖个好价钱。打造100次即可解锁本成就。

Master thief 10点

成就说明 偷取腰包50次。

成就拿法 选择盗贼职业，找50名NPC偷盗即可，注意偷盗后NPC会追打你，不过可以逃跑。偷取50次即可解锁本成就。

Adventurer 10点

成就说明 设法离开第一个遗迹。

成就拿法 游戏中第一个遗迹在小岛上，只要穿过一次遗迹即可解锁。

Map reader 10点

成就说明 找到第一张地图。

成就拿法 游戏初期遇到"Jan"的小房里可找到地图，找到后即可解锁。

Archer 10点

成就说明 找到第一张弩。

成就拿法 同样是遇到"Jan"的小房东侧可以找到"Short Bow"，找到后即可解锁本成就。

Master detective 20点

成就说明 完成任务"Find Hemlar's murderer"。

成就拿法 以下7个成就解法类似，均需要完成各自的系列任务。

Death of a Legend 20点

成就说明 完成任务"The Legend of the Gyrger"。

Defender 20点

成就说明 完成任务"Secure the volcano keep"。

Freedom fighter 20点

成就说明 完成任务"Esteban's return to Harbour Town"。



Pandora's box 20点

成就说明 完成任务"The Titan trap"。

The Traveler 20点

成就说明 完成任务"Find all the teleport stones"。



Showdown 50点

成就说明 完成任务"The Inquisitor is dead!"。

Titan Lord 50点

成就说明 完成任务"Defeat the Titan!"。

成就拿法 以不同阵营的身份各通关一遍游戏。

至此成就进度 810/1000

一般级

此类成就的取得无需太多技巧，只是非常耗费时间。

Workaholic 20点

成就说明 获得所有专业技能。

成就拿法 游戏专业技能包括炼金术(Alchemy)、锻造术(Smithing)、侦察术(Prospect Ore)和动物解剖术(Cut Animals)。需将所有专业技能技能提升到满级，共需40点专业学习点数。

Mage 20点

成就说明 学习所有结晶术魔法。

成就拿法 游戏共有3种结晶术魔法，训练师"Ignatius"对应"Fireball"，"Vitus"对应"Magic Bullet"，"Pallas"对应"Frost"。全部习得即可解锁本成就。

Moneybags 30点

成就说明 获得10万金币。

成就拿法 最简单的刷钱方法为：在整个游戏的过程中，尽量不要卖出任何东西，等到游戏终盘阶段首先存档，然后找一位商人卖出身上所有的物品，这样大概能获得20000的金币，随后读取存档并再次贩卖，这样就能以最快速度刷够本成就。

至此成就进度 880/1000

困难级

非常耗费时间的成就。

King Midas 50点

成就说明 获得30万金币。

成就拿法 同样需要不停刷钱，具体方法见成就"Moneybags"。

King of the handymen 20点

成就说明 收集所有工具包。

成就拿法 "Harbour Town"的铁匠"Walter"会交给玩家一个收集工具包(Tool Bags)的任务，此后玩家只要能收集到20个工具包并保证它们同时在物品栏内，就可以解锁本成就。

Hard worker 50点

成就说明 完成250个任务。

成就拿法 完成250个任务需要玩家有很大的耐心，由于支线任务是分段出现的，有的任务只在某一时段出现，所以请玩家在确认做了足够支线任务之后再考虑主线任务。

1000点 完成！

文 SWB

破坏者	Pandemic Studios	动作
Saboteur		美版
2009年11月3日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

X360

如果非要给《破坏者》这个游戏定性的话，笔者认为应该是二战背景的《GTA》+《刺客信条》。高自由度，多分支任务，以及那像极了《GTA》的满大街找车开的元素，都让这款二战背景的游戏显得与众不同。本游戏的动作成分不少，爬墙、潜行、暗杀一应俱全，玩家在游玩过程中可以体验到无比紧张的刺激感。从整体上来说，本游戏充满了电影《瓦尔特保卫萨拉热窝》那种孤胆英雄的味道。

总成就 1000点 成就个数 45个

入门级

随流程入手的成就或者很简单就能拿到的成就。

Demolition Derby 15点

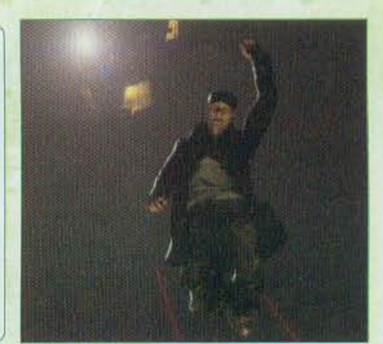
成就说明 击毁50辆车。

成就拿法 在流程的两个任务中可以击毁30辆左右的德军军车，之后找一门防空炮(THE BIG GUN任务完成后就有两门炮，另外流程中的一个任务会指导你使用一门架在楼顶的防空炮)，然后对着敌人目标乱轰一通能吸引大量的敌军驾车来送死。

Top o' the World 15点

成就说明 爬上埃菲尔铁塔塔顶。

成就拿法 故事模式最后一个任务击毙宿敌，看完STAFF之后转身顺着楼梯往上爬，到顶上之后爬梯子上到埃菲尔铁塔顶端会有一次360度视角旋转，随后成就解锁。



High Diver 15点

成就说明 从埃菲尔铁塔上跳下并存活。

成就拿法 在达成上一个成就以后，找一个最接近运河的地方，纵身跳向运河(就是那条绿色的河)即可。

Chain Smoker 5点

成就说明 让主角做多次点烟动作。

成就拿法 主角在原地站着不动一段时间就会做出点烟的动作，注意只有当主角做出把烟弹掉的动作后才算一次点烟数，平时玩家休息眼睛的时候就不要按下暂停了，就让主角在街上点烟即可，这么做一般可以自然取得该成就。

First Blood 5点

成就说明 摧毁第一个自由攻击目标。

成就拿法 剧情任务里自然拿到。

Commando 10点

成就说明 将每种自由攻击目标至少摧毁一个。

成就拿法 目标类型包括： 望台、大喇叭、防空炮、雷达站、铁甲车、导弹架、汽车修理厂、探照灯八种，每种摧毁过一个即可。除了导弹架之外其他目标都能在城里找到。导弹架位于城外，和一个雷达站建在一起，所以看到城外显示两个目标贴在一起的话很可能就是导弹架。

Pigeon Parfait 5点

成就说明 玩打鸭子游戏。

成就拿法 打鸭子游戏在城外，一个地图上用鸟型图标标注的地方，玩一次即可解锁本成就。

No Witnesses 10点

成就说明 在没有触发警报的情况下完成一个任务。

成就拿法 建议完成初期的任务，比如最开始的脱出任务，或者到巴黎以后的第一个正式任务，因为后期敌人非常多，很难不被他们发现。

Master of Disguise 15点

成就说明 穿着敌兵的衣服完成某个故事任务没有被发现。

成就拿法 故事任务中有个狙杀目标人物的任务，需要爬上一座大楼，楼上一共只有三名巡逻兵，用无声手枪干掉一个换上衣服，然后击杀另外两个，再完成狙杀任务即可。

Trick or Treat 5点

成就说明 在穿着敌军服装的状态下杀掉一名纳粹将军。

成就拿法 拯救维罗尼克的任务中，绞刑台附近有一名将军，将其击杀即可。

Not On My Watch 15点

成就说明 解救40名被纳粹拷问的市民。

成就拿法 后期在大街上可以看到有的地方有两名纳粹士兵和两名跪地的市民，上去干掉纳粹就可以解救市民，过段时间再回来市民和纳粹会再次出现，反复刷够数量即可解锁。

Vive La Resistance 25点

成就说明 解放巴黎的第一块地区。

成就拿法 以下15个成就拿法类似，只要完成对应的主线任务即可解锁。

Road Trip 10点

成就说明 和Jules一起来到德国。

Knockwurst 10点

成就说明 在酒吧斗殴中大获全胜。

Pint and a Shag 10点

成就说明 与Skylar共度良宵。

Fenderbender 10点

成就说明 破坏Dierker的赛车。

Out of the Frying Pan 30点

成就说明 逃脱德国人的追捕。

Into the Fire 40点

成就说明 到达巴黎。

Buried Secrets 25点

成就说明 反抗组织结成。



Crashlander 30点

成就说明 摧毁齐柏林飞艇。

Bridge Buster 30点

成就说明 破坏关押博士的列车。

Repo Man 30点

成就说明 夺回自家的赛车。

Rescue 40点

成就说明 救回维罗尼克。

Pole Position 40点

成就说明 环巴黎赛车获得冠军。

Payback 50点

成就说明 破坏毒气制造机。

The Legend Begins 100点

成就说明 最后任务中击杀Dierker。

Silent Death 10点

成就说明 暗杀50名敌人。

成就拿法 暗杀是指按LB键潜行至敌人后方按X或Y键将敌人一击击杀的杀敌方式，任务中经常会用到，若在任务里实在刷不满可以在大街上找德军暗杀，刷够50个即可解锁本成就。

Casanova 10点

成就说明 杀死50名女性。

成就拿法 在大街上开着卡车横冲直撞，很容易杀够人数。

Silver Streak 10点

成就说明 解锁第一个二级PERK。

成就拿法 以下3个成就拿法类似，需要玩家在主菜单PERK选项中找到关于PERK获得方法的详尽提示，然后照做即可，条件都不复杂，有很多在剧情任务里就可以完成。

Gold Medalist 20点

解锁第一个三级PERK。

Solid Gold 50点

解锁所有3级PERK。

至此成就进度 695/1000

一般级

该部分成就地解锁需要一定的技巧和时间。

Hell on Wheels 10点

成就说明 赢得所有自由赛车比赛。

成就拿法 自由赛车比赛玩家可以在凯旋门附近一个花格旗图标那里参加，难度跟剧情里那几场赛车差不多，只要一直按住油门加速且不回避敌人车辆就能获胜。

Weapon Master 35点

成就说明 买到所有武器。

成就拿法 武器解锁有两个途径：不断完成任务和不断解锁PERK，解锁所有PERK并且通关之后，所有的武器就都出现在购买菜单里，花一大笔钱买下即可。

Saint Honore 15点

成就说明 花75000元购买物品。

成就拿法 拿到上一个成就，这个也就差不多了，再加上剧情里花出去的钱，拿到这个成就不难。

Wrecking Crew 15点

成就说明 摧毁巴黎一区的333个自由攻击目标。

成就拿法 以下6个成就的拿法可以概括为摧毁所有的自由攻击目标。玩家首先要买下所有的地图，这样自由攻击目标在地图上就可以显示出来，然后一个一个去击毁即可，如果发现目标周围有防空炮的话，可以坐上防空炮攻击目标，这样效率更高。

Unnatural Disaster 15点

成就说明 摧毁巴黎二区的212个自由攻击目标。

Walking WMD 15点

成就说明 摧毁巴黎三区的239个自由攻击目标。

Fatherland Fighter 15点

成就说明 摧毁萨尔布吕肯区的53个自由攻击目标。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



Coast Guard 15点
成就说明 摧毁勒阿弗尔的76个自由攻击目标。

Guerilla Warfare 15点
成就说明 摧毁乡村的425个自由攻击目标。

Northern Command 10点
成就说明 解放巴黎一区的市民。
成就拿法 以下3个成就拿法类似。这三个地区要完成支线任务来解放。支线任务在地图上黑色中间标有不同字母的地点接，这些任务都比较难，建议后期采购重武器来解决大量驻守的敌人，此外一定要开一辆好车来做任务，干掉目标人物或摧毁目标物之后马上上车逃窜，装备最好携带重机枪(机枪类武器的最后一把)和火箭筒。

Western Command 10点
成就说明 解放巴黎二区的市民。

Southern Command 10点
成就说明 解放巴黎三区的市民。

至此成就进度 875/1000

困难级
比较耗费时间的成就。

Liberator of France 110点
成就说明 解放整个巴黎地区。
成就拿法 通关，解救完巴黎的三个区，做完所有的支线任务之后应该只有少量地区没有解放了，这时候杀进没有解放的地区清光敌人就行了。

Tourist 15点
成就说明 收集所有的明信片。
成就拿法 明信片共有31个，玩家可以在"Landmarks"以及"historical buildings"两个地区找到，大多在地板上或者墙上。搜集够31个明信片即可解锁本成就。



1000点 完成！



文 SWB

星球大战 克隆战争 共和国英雄	LucasArts	动作
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes		美版
2009年10月6日	1～2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

X360

《星球大战》系列电影经典毋庸置疑，游戏品质也向来不错。本作的游戏类型是传统的清版过关式，打起来妙趣横生，不会让人觉得无聊。关卡里还穿插了不少值得挑战的内容。总之，作为一款休闲类作品，游戏素质属于中上等水平。本作的成就拿起来比较简单，因为可以通过双人合作和开启的"Cheats"来降低难度，因此建议大家双人同乐，既拿成就，乐趣也能翻倍。

总成就 1000点 成就个数 49个

入门级
非常简单的成就，大多成就只需要花费一定的时间即可刷到，没有太多技术层面地要求。

 Refresher Course 10点
成就说明 以Master或者Padawan难度打通序章。
成就拿法 以下几个成就随流程即可取得。本作战斗非常简单，记录点也颇多，所以拿到相关成就也比较容易，注意"Master"难度注意多利用无限复活的同伴即可。

Act 1 Padawan 10点

成就说明 以Padawan难度打通第一大关。

Act 1 Master 15点

成就说明 以Master难度打通第一大关。

Act 2 Padawan 10点

成就说明 以Padawan难度打通第二大关。

Act 2 Master 15点

成就说明 以Master难度打通第二大关。



Act 3 Padawan 30点
成就说明 以Padawan难度打通第三大关。

Act 3 Master 90点
成就说明 以Master难度打通第三大关。

Girl Power 15点
成就说明 使用Ahsoka完成所有单人任务。
成就拿法 只要玩家自己扮演Ahsoka，2P扮演Anakin完成一遍单人关卡即可拿到以下这两个成就。



Dynamic Duo 15点
成就说明 使用Anakin和Ahsoka配合完成所有单人任务。

Double Trouble 10点
成就说明 完成一次双人连击。
成就拿法 使用"二段跳"跳跃至一个机器人头上，在他头上二段跳之后按X键，电脑会自动配合你拿此成就。

Nobody messes with... 30点
成就说明 使用Cad Bane完成所有以克隆人部队为主角的关卡。
成就拿法 1P玩家使用Cad Bane，2P玩家使用克隆人士兵，将以克隆人为主角的关卡打穿一遍即可。

Droid Hopper 15点
成就说明 利用"跳杀"的方式干掉25台机器人。
成就拿法 "跳杀"就是利用"二段跳"跳至机器人头上后再次"二段跳"跳到另一个机器人头上击毁机器人，完成25次"跳杀"的动作即可解锁本成就。

Dance of Death 15点
成就说明 在机器人混乱的时候干掉25台机器人。
成就拿法 用"二段跳"跳至机器人头上按B键使之陷入混乱并击毁即可，但注意此能力需要先升级才可使用。

Two's company 10点
成就说明 和另一名玩家合作通过一个大关。

Heroic Alliance 15点
成就说明 双人合作一个大关，总分超过10000分。

Republic Heroes 30点
成就说明 双人合作通关游戏
成就拿法 找个朋友一起玩即可，10000分也很好拿到。

Youngling Award 15点
成就说明 每个挑战至少拿到铜牌。
成就拿法 以下两个成就，建议玩家花费20000分数在商店买到"Combo Bar"这一作弊特效，然后请一个朋友和玩家一起打即可轻松获取高分。

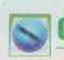
Master Award 30点
成就说明 每个挑战至少拿到金牌。



Jawa Scavenger 10点

成就说明 收集一个收集品。

成就拿法 流程中肯定会收集到至少一个。



Come back soon 10点

成就说明 购入一个“Hat”或者“Mask”。

成就拿法 以下5个成就的拿法可概括为搬空商店，分数不够就开启作弊“Combo Bar”后和朋友一起刷即可。



Combat Master 15点

成就说明 购买所有格斗类的升级。



Droid Master 15点

成就说明 购买所有强拆机器人类的升级。



Dance Master 15点

成就说明 购买所有干扰机器人类的升级。



Dressed for Success 30点

成就说明 购买所有商品。

Can't Touch Me 15点

成就说明 干掉Kul Teska，且两名角色不能死亡。

成就拿法 开启“Combo Bar”后刷100000点开启作弊特效“Invincibility”，然后小心别从高处跳下去即可在不死条件下轻松杀死“Kul Teska”。



Jedi Knight 15点

成就说明 使用绝地武士的关卡获得金牌评价。

成就拿法 以下5个成就只需要开启作弊“Combo Bar”之后和朋友一起刷即可解开，没有太大难度。



Clone Captain 15点

成就说明 使用克隆人指挥官的关卡获得金牌评价。



Jedi Master 30点

成就说明 使用绝地武士的关卡获得白金评价。

Clone Commander 30点

成就说明 使用克隆人指挥官的关卡获得白金评价。

Campaign Veteran 90点

成就说明 每关卡都获得金牌评价。

Droid Disruptor 10点

成就说明 操纵一台机器人赚250分。

Demolition Derby 15点

成就说明 操纵机器人摧毁100名敌人。

成就拿法 先开启作弊Combo Bar，之后跳到机器人头上按两下X操纵机器人很快能达到杀敌数。

Droid Dynamo 15点

成就说明 操纵所有机器人时都得到100分。

成就拿法 刷法同上，只是注意和蜘蛛机器人同时出现的敌人很少，需要抓紧时间。机器人种类见附表。

High Achiever 30点

成就说明 拿到20万分。

成就拿法 同样是开启作弊“Combo Bar”然后刷分即可。

Time to kill 30点

成就说明 通关时间在200分钟以下。

成就拿法 开启作弊“Invincibility”后一路猛冲很容易在200分钟内通关。



Scrap Lord 30点

成就说明 击败5000名敌人。

成就拿法 击毁5000名敌人看似数量庞大，其实开启作弊找朋友合作很容易就可以刷够。

Bowling Master 15点

成就说明 以翻滚“Destroyer”的方式干掉10名敌人。

成就拿法 在Destroyer展开护罩前，跳到其头上按X键可令其翻滚，用翻滚的机器人杀死10名敌人即可。

My Hero 15点

成就说明 解救同伴10次。

成就拿法 当敌人攻击同伴时上前攻击敌人即可，反复10次即可解锁。

Force Crusher 15点

成就说明 使用原力冲击杀敌50名。

成就拿法 利用“二段跳”跳到机器人身上，然后按Y键，重复50次即可。

Watch your step 15点

成就说明 把50名敌人推下高地。

成就拿法 按Y键把敌人推下即可，没什么难度，第一关就有可能拿到。

Grand Slam 15点

成就说明 从一台机器人身上跳下的时候攻击其他机器人25次。

成就拿法 跳到机器人头上，再跳下来，在落地前按X攻击另外一台机器人，反复25次即可解锁本成就。

Up close and personal 15点

成就说明 用克隆人的近身攻击杀掉25名敌人。

成就拿法 操纵克隆人部队按X杀敌25次即可。

Tag Team 15点

成就说明 干掉100名同伴所麻痹的敌人。

成就拿法 同伴会放电攻击敌人，使敌人浑身麻痹，在敌人麻痹的状态下，杀死敌人即可。最简单的方法是让同伴拿2P手柄不断放电，而1P玩家不断杀敌。

Handle with care 15点

成就说明 用爆炸武器杀死20名敌人。

成就拿法 只有克隆人部队的火箭筒才是爆炸武器，EMP和火神炮均为非爆炸类，所以必须使用火箭筒杀敌20名才行。

I got one! 10点

成就说明 干掉一台黄色高级机器人。

Gold Leader 15点

成就说明 每种高级机器人都用Y键攻击干掉。

No Favorites 15点

成就说明 使用每种原力摧毁每种机器人至少一台。

成就拿法 每见到一种机器人都跳到其头上按Y键即可。机器人种类见附表。



至此成就进度 960/1000

一般级

为数不多的有点难度的收集性成就。



Jawa Hunter 10点

成就说明 收集25个收集品。

成就拿法 以下两个成就均需要收集物品够足够数目的收集品，收集品在游戏中的位置非常明显，收集起来并不困难，所以这里对于物品位置不再赘述。

Jawa Lord 30点

收集50个收集品。

1000点 完成！

附录

游戏中的机器人

游戏中出现的机器人有以下8种：

- Battle Droids
- Super Battle Droids
- Droidekas (Destroyers)
- Sabotage Droids
- Spider Droids
- Chameleon Droids
- Crab Droids
- Magnaguards





文 SWB

真·三国无双 联合突袭 特别版	Koei	动作
真·三国无双 MULTI RAID Special		日版
2009年10月1日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄 12岁以上

X360

《真三国无双 联合突袭 特别版》是PSP平台同名作品的强化移植版，本作内容相对掌机版来说要更加丰富，画面则更加绚丽，但是基本玩法没有发生变化，依然是怪物猎人式的刷怪刷素材。

本作的成就收集起来并不困难，只是很耗费时间。

总成就 1000点 成就个数 32个

入门级

本类成就大都属上手必得一类。

Minnow K.O. 15点

成就说明 干掉第一队士兵。

成就拿法 任意开始一项任务，进入有敌人的场景杀死几名敌人即可解锁本成就。

Weaponry K.O. 15点

成就说明 摧毁第一台攻城器械。

成就拿法 攻城器械就是在场景中向你发动攻击的器械，第一个任务里的中间场景里就有，摧毁后解锁。

Officer K.O. 15点

成就说明 干掉一名敌将。

成就拿法 随流程任意杀死一名武将即可解锁本成就。

Budding General 15点

成就说明 给友军下达一次命令。

成就拿法 进入第一个关卡的时候有操作说明，照做即可解锁。

Budding Strategist 15点

成就说明 使用第一张战术卡。

成就拿法 完成任务加入武将会附带武将卡，使用即可解锁。

Victory Toast 15点

成就说明 完成第一个任务。

成就拿法 随流程完成第一个任务即可。

Blacksmith Patron 1 15点

成就说明 打造第一把武器。

成就拿法 在铁匠那里打造一次即可。

Blacksmith Patron 2 15点

成就说明 升级第一把武器。

成就拿法 在铁匠那里升级一次武器即可。

Academy Disciple 15点

成就说明 学习第一个技能。

成就拿法 升级之后就可以学习技能，第一学习技能机会解锁。

Workshop Patron 15点

成就说明 拿到第一块素材。

成就拿法 任务中任意捡起一块素材即可解锁。

Heretics Suppressed 15点

成就说明 完成故事模式第一章。

成就拿法 以下4个成就拿法类似，均为不分势力完成任务对应章节即可。

Traitor Crushed 15点

成就说明 完成故事模式第二章。

Tyranny Sealed 30点

成就说明 完成故事模式第三章。

Three Kingdoms Established 30点

成就说明 完成故事模式第四章。

Three Kingdoms United - Wei 30点

成就说明 完成魏传。

成就拿法 使用一名魏国武将完成故事模式第五章。

Three Kingdoms United - Wu 30点

成就说明 完成吴传。

成就拿法 使用一名吴国武将完成故事模式第五章。

Three Kingdoms United - Shu 30点

成就说明 完成蜀传。

成就拿法 使用一名蜀国武将完成故事模式第五章。

至此成就进度 330/1000

进阶类

有一定难度的成就，需要花费一定时间刷素材。

Tyranny Vanquished 60点

成就说明 打过第六章。

成就拿法 最简单的方法是打过三国的所有关卡，转生之后打过新出的模式即可解锁。

Invincible General 30点

成就说明 完成全部任务。

成就拿法 以下7个成就的拿法类似，均需要玩家不停的刷素材打造武器，没有太多捷径可走，此外玩家可以去图鉴中查看缺少的武器。

Weapon Collector 30点

成就说明 收集全部武器。

Chi Collector 30点

成就说明 学习全部技能。

Orb Collector 30点

成就说明 收集全部素材。

Card Collector 30点

成就说明 收集全部武将卡。

Treasure Collector 30点

成就说明 收集所有财宝。

Legend Collector 30点

成就说明 收集所有传奇。

Grand Developer 60点

成就说明 升级所有建筑至满级。

成就拿法 刷钱，刷素材，之后可升级建筑，所有建筑满级即可解锁。

Grand Strategist 60点

成就说明 使用过所有武将战术卡。

成就拿法 收集到所有的卡片后都用一遍即可。

Grand General 60点

成就说明 升至50级。

成就拿法 不断战斗即可，前期可去刷盗贼任务，最后场景是无限出兵的。后期最快方法是打最高难度吕布，带足回复道具，配合背水不死魂战术很好打。还有可提升获得武勋的装备。

至此成就进度 780/1000

在线成就类

均需要在线上模式游戏才能解锁的成就。

Online Venture 30点

成就说明 进入线上游戏。

成就拿法 以下3个任务均为线上成就，玩家只需要简单的登录线上模式，与好友合作完成一次任务，且进行一次线上交易即可解锁。

Victory Banquet 30点

成就说明 合作完成线上任务。

Mutual Exchange 30点

成就说明 和朋友在线上完成交易。

至此成就进度 870/1000

困难级

这个成就很特殊，因为它一定是最后才能解开的成就。

Dynasty Warrior 130点

成就说明 取得除此成就外其他所有的成就。

1000点 完成！



斯坦斯之门	5pb	冒险
X360 シュタインズ・ゲート		日版
2009年10月15日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

本作是科学幻想类题材的AVG游戏，对日语要求比较高不说，对理解能力要求也相当高。当然作为一名成就饭来说，看不看得懂剧情都是无所谓的，所以在开始攻略前记得进入设置菜单，将快速跳过功能由"既读のみ"调整为"全て"，然后将所有角色的配音都关闭，其他不变，这样进入游戏后按RB就可以快速跳跃了，之后凡是有短信或者电话来时就会自动停止，届时请及时查看。另外还请玩家在每个章节开始时手动留个存档，这样后面可以直接选择某个章节来收集相关的成就。

文 黑翼天使X

总成就	1000点	成就个数	41个

天才少女のメランコリィ 10点

成就说明 与红莉栖互发短信搞好关系。

成就拿法 第2章中，请回应所有短信和电话。然后进入第4章，此后需要满足一系列回应助手（红莉栖）的短信。按照以下顺序即可：短信"书いた？"中针对关键词"サイエンティスト"回信→短信"サイエンティスト？？"中针对关键词"バッドサイエンティスト"回信→短信"バッドサイエンティスト"中针对关键词"オヤジギャグ"回信→短信"Home Alone"针对关键词"部外者"回信→短信"えええ？"中针对关键词"屈辱"回信→短信"じつと手を见る"中针对关键词"なんでここにいるんだろう"回信，最后再收到其短信时成就解除。



因果律のメルト 50点

成就说明 看完红莉棲的结局动画。

成就拿法 完成红莉栖路线的结局即可解除成就。要求完成"天才少女のメランコリィ"的解除条件，并且不满足"境界面上のシュタインズゲート"的解除条件，然后将游戏进行最后一章才可进入其结局。



透明のスターダスト 50点

成就说明 看完まゆり的结局动画。

成就拿法 完成まゆり路线的结局即可解除成就。只要在第4章不满足"天才少女のメランコリィ"的解除条件，然后将游戏进行到最后一章才可进入其结局。

不可逆のリブート 50点

成就说明 看完铃羽的结局动画。

成就拿法 完成铃羽路线的结局即可解除成就。只要在第6章的结尾不要回应未知短信即可进入其结局，把握不住时机的话，可在本章全程尽量不回应任何电话和短信。

背徳と再生のリンク 50点

成就说明 看完るか的结局动画。

成就拿法 完成るか路线的结局即可解除成就。只要在第7章的结尾不要回应未知的短信即可进入其结局，把握不住时机的话，可在本章全程尽量不回应任何电话和短信。

全ての世界线のコンプリート 100点

成就说明 完成各角色所有结局后成就解除，具体请参考前面几个成就的解除方法。

CGの达成率25% 25点

成就说明 CG收集率达到25%，正常游戏一周目中即可解除成就。

成就拿法 以下几个成就拿法类似。收集游戏CG到达指定数量即可解除成就，同时获得X360系统用户的头像图标。若按照本攻略来将所有结局达成，全CG差不多也就解开了。比较容易漏掉的也只有一张，就是CG图鉴第2页左下的一张，解除方法为第6章中第2次打电话时选择"ルカ子"。

CGの达成率50% 25点

成就说明 CG收集率达到50%。

CGの达成率75% 25点

成就说明 CG收集率达到75%。

CGの达成率100% 25点

成就说明 CG收集率达到100%。

自我のメモリーズ 5点

成就说明 第一次查看自己手机的"送信メールBOX"即可解除成就（打开手机请按X键）。

他我のメモリーズ 5点

成就说明 第一次查看自己手机的"受信メールBOX"中的任意一条短信即可解除成就。

共鸣のリアクション 5点

成就说明 收到任意角色的短信后，给他回复一条短信即可解除成就。

忘却のメッセージ 5点

成就说明 通关时有任意一条未读短信即可解除成就。

投影のヴィジョン 5点

成就说明 第一次更改手机壁纸时解除成就（手机菜单界面右下角图标）。

ハジメテのオト 5点

成就说明 第一次更改短信铃声时解除成就（手机菜单界面右下角图标）。

完全孤立のアイデンティティ 5点

成就说明 任意角色打来电话时故意不接（持续按A跳过）即可解除成就。

雷ネットのヒーロー 50点

成就说明 收集《雷ネット》的13话剧情梗概。

成就拿法 解除该成就需收集全部关于"雷ネット"的小说，注意按下面的顺序回信后一定要等其下一个带有附件的短信发过来，并按A键全部阅读。

第1话：第1章中，收到まゆり短信"うーぱ…"时针对关键词"うーぱ"回信；然后再收到其短信"资金にしちゃだめー><"后针对关键词"翔くん"回信。

第2～4话：第4章一开始收到ルカ子的短信"雷ネットの件です"时查看附件。

第5～7话：第4章中，收到まゆり的短信"宝くじといえば"针对关键词"杂志"回信；然后收到其短信"おでかけですかー？レレレー"时针对关键词"ガルガリ君"回信；最后再收到其短信"るかちゃんのこと"后针对关键词"雷ネット"回信。

第8～10话：第4章中，收到フェイリス的短信"大いなる灾いの予兆"后针对关键词"ヤツ"回信；然后收到其短信"能力のこと"时针对关键词"チンチラ星"回信；最后收到"Re：Re：第8话"时针对关键词"8话"回信。

第11～13话：第3章中，收到フェイリス的短信"PHANTASM最高ニャ～"后针对关键词"主题歌"回信；再次收到其短信"雷ネット2期OP"时针对关键词"雷ネット翔"回信。

流行终焉のカエルん 50点

成就说明 收集手机用全部青蛙壁纸。

成就拿法 首先要完成"天才少女のメランコリィ"解锁条件，然后需要在以下3个章节中满足回信条件，注意回完短信后一定要等其再次发来短信，并查看附件的青蛙壁纸并存档。

第3章中，收到ルカ子的短信"カエルについてです"后针对关键词"ゲロカエルん"回信。

第5章中，收到助手（红莉栖）的短信"予定"后针对关键词"交通费"回信。

第7章中，收到助手（红莉栖）的短信"键がノロ"后存档，然后针对关键词"键がない"回信，过一阵再收到其短信"('ロ')"后针对关键词"カエル"回信，收到其附带青蛙壁纸的短信后请另存一个档，然后读取刚才的存档，此时针对另一个关键词"家"回信，稍后收到其短信"家"时针对关键词"ヒャッハー"回信，最后再收到她的短信"ゴゴゴゴゴ"时针对关键词"ありのまま、今起こったことを话すぜ"回信即可。

混沌の诗 50点

成就说明 收集全部《混沌思绪》中曲目的短信铃声。

成就拿法 需要注意的是，收到短信后，只要打开带有音乐的附件并播放过就算收集，所以不用刻意把歌曲听完整，具体方法如下。

密教の首饰り：第2章中收到フェイリス的短信“原罪レベル180%に上升”后针对关键词“2000年”回信，再次收到其短信后查看附件。

find the blue、fake me：第3章中，收到フェイリス的短信“PHANTASM最高ニャ～”后针对关键词“PHANTASM”回信；过好一阵再收到其短信“ボーカルは美少女”时针对关键词“カオス”回信；之后收到她的短信中附带《Find the blue》的歌曲，试听的过程中再按A就可以切换到歌曲《fake me》，所以千万别按B键关掉播放器。

罪过に契约の皿を：第5章中，收到フェイリス的短信“コミマは”后针对关键词“崩坏”回信，再次收到其短信时查看附件。



雷ネットのマスコット 50点

成就说明 获得手机使用的两种“うーぱ”的壁纸。

成就拿法 在第1章收到まゆり的短信“うーぱ…”后针对关键词“うーぱ”回信，再次收到其短信后查看附件。



混沌の姬たち 50点

成就说明 收集《混沌思绪》中三位角色的手机壁纸。

成就拿法 首先，FES的壁纸：在第1章中从フェイリス收到短信“决战は目前ニャ”后针对关键字“赤き南十字星”回信，稍后再次收到其短信后查看附件即可获得。

然后是星来的两张壁纸：第4章中不满足“天才少女のメランコリィ”的解锁条件，然后在第5章中收到まゆり的短信“今日のうれしかったこと”后针对关键词“フブキちゃんとカエデちゃん”回信，再次收到短信时查看附件后获得。



不连续性のクオリア 10点

成就说明 被助手（红莉栖）连续两次拜托帮她买杯面。

成就拿法 第4章中收到助手（红莉栖）的短信“书いたº”后针对关键词“レポート”回信；之后再次收到短信“お愿いしていいº”时针对关键词“カップ面”回信，再次收到其短信时解除成就。

黑历史のパッション 10点

成就说明 阅读全部まゆり发来的关于“コス作りを始めたきっかけ”的短信。

成就拿法 第4章不满足成就“天才少女のメランコリィ”的解锁条件，然后在第5章中收到まゆり的短信“今日のうれしかったこと”后针对关键词“コスプレ”回信，再次收到其短信时解除成就。

女战士のプライド 10点

成就说明 阅读バイト战士（铃羽）发来的关于“格斗技”的短信。

成就拿法 第4章收到バイト战士（铃羽）的短信“秋叶原って”后针对关键词“平和”回信，再次收到其短信时解除成就。

暴虐のシスター 10点

成就说明 阅读るか发来的关于“姐姐”的短信。

成就拿法 第2章中，先在收到ルカ子的短信“お果子を作りました”后针对关键词“家族”回信；然后收到其短信“家族についてです”时针对关键词“お姊ちゃん”回信，再次收到其短信后成就能解除此成就。

猫のティータイム 10点

成就说明 阅读フェイリス发来的关于“红茶”的短息。

成就拿法 第4章中，先在收到フェイリス的短信“大いなる灾いの予兆”后针对关键词“ヤツ”回信；然后在收到ルカ子的短信“能力のこと”后针对关键词“ニャンニャン语”回信；最后再收到フェイリス短信时成就解除。

ホームラン级の不器用さ 5点

成就说明 第1章中，利用手机中的“レンジ（假）”拨号时故意拨错10次即可解除成就（正确的号码应该是输入“120#”）。

至此成就进度 800/1000

秘密成就

シュタインズゲートの选择 5点

成就说明 进入游戏即可解除成就。

始まりと终わりのプロローグ 5点

成就说明 进入游戏的OP部分即可解除成就。

时间跳跃のパラノイア 10点

成就说明 完成Chapter1即可。

成就拿法 以下9个成就拿法类似，只要完成特定章节即可解锁成就。

空理彷徨のランデヴー 10点

成就说明 完成Chapter2即可。

蝶翼のダイバージェンス 10点

成就说明 完成Chapter3即可。

梦幻のホメオスタシス 10点

成就说明 完成Chapter4即可。

时空境界のドグマ 10点

成就说明 完成Chapter5即可。

形而上のネクローシス 10点

成就说明 完成Chapter6即可。

虚像歪曲のコンプレックス 10点

成就说明 完成Chapter7即可。

自己相似のアンドロギュノス 10点

成就说明 完成Chapter8即可。

无限连锁のアポトーシス 10点

成就说明 完成Chapter9即可。

境界面上のシュタインズゲート 100点

成就说明 到达斯坦因之门。

成就拿法 要求达成游戏的真·结局，其项目略有些复杂，具体如下。此外建议每章前存档，并且注意不要进入其他角色结局。

第4章：按照“天才少女のメランコリィ”的解锁条件来进行选择。

第5章：收到助手（红莉栖）的短信“予定”后针对关键词“交通费”回信。

第6章：如果第9章没有接收到短信，可在此章做一些调整，比如此后助手（红莉栖）打来的电话都不去接，电话短信只回まゆり等。

第7章：收到助手（红莉栖）的短信“键が（ノロ）”后针对关键词“键がない”→收到短信“（'ロ'）”时针对关键词“セキュリティ”→收到短信“妄想ですね分かります”时针对关键词“现实”回信。

第8章：收到助手（红莉栖）的短信“证明して说明！”后针对关键词“どういうこと”回信。

第9章：收到助手（红莉栖）的短信“连络しろバカ！”后针对关键词“不安”回信。

第10章：收到助手（红莉栖）的短信“今どこº”后针对关键词“居场所”回信。

1000点 完成！





文 黑翼天使X



秋之回忆6～T-wave～	5pb.	文字冒险
X360	メモリーズオフ6 ～T-wave～	日版
	2009年8月27日　1人	6090日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

首先要说一点，由于排版需要，所以请各位读者先阅读靠后的各角色路线进入类成就，然后再参考前面各角色结局达成类的对话选择，建议顺序为"りりす→智纱→クロエ→结乃→黎音"。虽然角色看起来有点多，但实际上游戏的文本量并不算大，全部快速跳过的话3个小时以内就可以达成全成就，各位"成就饭"绝对不可错过。最后请不要忘记在设置菜单里将跳过选项由"既读のみ"改成"全て"，然后将所有角色声音关闭。

总成就 1000点　成就个数 32个

メモオフ6 25%　25点

成就说明 完成游戏25%的文本阅读量即可解除成就。

成就拿法 以下4个成就拿法类似，均需要达成一定的文本阅读量。关于游戏的文本阅读量，可在完成全角色路线后进入菜单模式下的"Memories"里选择"Clear List"，这样就可以查看所有路线的完成情况。如果某一项未达成100%，只需要单独进入该路线，然后把以前没选择过的内容选择一遍即可。如果有部分路线实在记不清，可以在设置菜单里将跳过选项改为"既读のみ"。

メモオフ6 50%　50点

成就说明 完成游戏50%的文本阅读量即可解除成就。

メモオフ6 75%　75点

成就说明 完成游戏75%的文本阅读量即可解除成就。

メモオフ6 perfect　100点

成就说明 完成100%的文本阅读量。

Encyclopedia　40点

成就说明 将各角色全结局完成后，在主菜单下进入"Encyclopedia"模式，阅读所有的词条即可解除成就。

Extra Scenario　20点

成就说明 将各角色全结局完成后，在主菜单下阅读完"Extra Story"的全部故事即可解除成就。

Triangle Wave　50点

成就说明 收集全部角色的CG后进入相册模式即可解除成就。

Sound Track　50点

成就说明 全角色路线通关后，进入音乐鉴赏模式即可解除成就。

Memories Off　50点

成就说明 阅读过游戏中全部的情景即可解除成就，具体可在"Clear List"里查看。

至此成就进度 460/1000

秘密成就类

Candy Love　20点

成就说明 完成りりす的GOOD END结局。

成就拿法 首先请对照后面的内容进入りりす的路线，然后完成GOOD END即可解除成就。当然为了达成全角色全结局，BAD END也需完成，注意下面存档提示按顺序进行即可。

日期	对话选择
10/20	新闻の占いでりりすの家の方角が吉だった
	行く
	うまかった
10/22	りりすと……
10/25	箱崎さんのことが气になる（选择前请建立"存档1"）
10/26	箱崎さんを追いかける
10/27	箱崎さんと一绪にまわる
11/2	早く归宅する

BAD END达成，请读取"存档1"

日期	对话选择
10/25	今すぐ病院に行く
10/26	今はりりすのことが气になる
10/27	ちょっと时间が无さそうだ
11/2	まだ用がある

GOOD END达成，请继续参考下面"ZUTTOふたりで"的成就攻略。

Mind Loop　20点

成就说明 完成智纱的GOOD END结局。

成就拿法 首先请对照后面的内容进入智纱的路线，然后完成GOOD END即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局，BAD END也需完成，注意下面存档的提示按照顺序进行即可。

日期	对话选择
10/21	吃茶店
10/22	りりすに事情を话す
10/23	このまま默っている
	待て、まだ早い！！（选择之前请建立"存档3"）
10/24	闻くべきではない气がした
10/28	これ以上话さない
11/1	元气そうで何よりだ
	くれぐれも稳便に

BAD END达成，请读取"存档3"

日期	对话选择
10/23	望まれている以上える！
10/24	今は智纱ちゃんのことだ
10/28	素直に说明する
11/1	俺も困っているんだ
	自分で闻くよ

GOOD END达成，请继续参考下面的"ハッピーバースデー"成就的解除攻略。

ZUTTOふたりで　20点

成就说明 完成三角路线中りりす的GOOD END结局。

成就拿法 完成りりす的GOOD END后会自动进入Triangle路线，此时完成该路线下与りりす的GOOD END即可，不过同时我们也不能忘了回收BAD END，具体选择如下所示。

日期	对话选择
11/3	后夜祭から视点は志雄に泪る
12/12	付き合ってる（选择前请建立"存档2"）
12/16	それは许せない
	引き留める
12/19	心当たりがある
	いや……
12/21	りりすと一绪

GOOD END达成，请读取"存档2"

日期	对话选择
12/12	よくわからない
12/16	それは亨の自由だ
	引き留めない
12/19	わからない……
	ああ……
12/21	わからない

BAD END达成

ハッピーバースデー　20点

成就说明 完成三角路线中智纱的GOOD END结局。

成就拿法 完成智纱的GOOD END后会自动进入Triangle路线，此时完成该路线下与智纱的GOOD END即可解除成就，不过同时我们也不能忘了回收BAD END，具体选择如下所示。

日期	对话选择
11/4	悲しんでいた
11/10	正直に话す
11/15	参加したくない
12/1	智纱の部屋で
	押し花（选择前请建立"存档4"）

GOOD END达成，请读取"存档4"

日期	对话选择
12/1	伞

BAD END达成

Blue Moon　20点

成就说明 完成クロエ的GOOD END结局。

成就拿法 首先请对照后面的内容进入クロエ的路线，然后完成GOOD END即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局，BAD END也需完成，注意下面的存档提示按照顺序进行即可。

日期	对话选择
10/20	中庭へ
10/29	クロエ先輩を追いかける（选择前请建立"存档5"）

GOOD END达成，请读取"存档5"

日期	对话选择
10/29	クロエ先輩を追いかけない

BAD END达成

ハルカ カナタ　20点

成就说明 完成结乃的GOOD END结局。

成就拿法 首先请对照后面的内容进入结乃的路线，然后完成GOOD END即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局，BAD END也需完成，注意下面的存档提示按照顺序进行即可。

日期	对话选择
10/25	付き合っていたっていうか
10/26	妹とは违う
10/28	诱ってみる（选择前请建立"存档6"）
10/29	少なくとも兄妹じゃない
11/2	结乃ちゃんに告白する

GOOD END达成，请读取"存档6"

日期	对话选择
10/28	诱わない
10/29	兄妹なんだろうな、やっぱり
11/2	告白はまだ早い

BAD END达成

Rainbow Highway 20点

成就说明 完成黎音的GOOD END结局。

成就拿法 首先请对照后面的内容进入黎音的路线，然后完成GOOD END即可解除成就。当然我们为了达成全角色全结局，BAD END也需完成，注意下面的存档提示按照顺序进行即可。

日期	对话选择
10/16	ゲー
10/30	……諦めたくない
	(选择前请建立"存档7")

GOOD END达成，然后请读取"存档7"

日期	对话选择
10/30	……しょうがない

BAD END达成

プリミディア 50点

成就说明 完全所有角色的所有结局即可解除成就，具体请参考以上内容。

オモイ 20点

成就说明 进入りりす的路线。

成就拿法 具体对话选择如下，解除成就后请参考本文开头的该角色结局相关成就。

日期	对话选择
10/11	今のりりす
	受け取らない
	りりすを誘う
	りりすがイメチェン！?
	元の方がいい
	ちょっと复杂だ
10/12	フミコさんとの约束を优先
	俺には箱崎さんが!
	实感できない
	乱暴な幼なじみについて相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	ひとりでやってみる
	实行委员?
	やめた方がいいよ
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	りりすを起こしに行く
	りりすのお劝めに从う
	予算を心配する
	大丈夫なのかな?
	机材运びを手传う
10/15	しぶしぶ支度する
	りりすに声をかける
	大変だったよ
10/16	ダブルデートへ
	りりすと组む
10/17	りりすと一绪に行く
	りりすの经验谈?
	りりすを追う
	とりあえず买出しへ
10/18	りりすのことが气悬かり
	屋上でご饭
	りりすを追う
	りりすのこと
10/19	了承
	もう决めてあるから
	状况に流されたくない
	回らないよ

ふたりの呼び方 20点

成就说明 进入智纱的路线。

成就拿法 具体对话选择如下，解除成就后请参考本文开头的该角色结局相关成就。

日期	对话选择
10/11	昔のりりす
	受け取る
	ひとりで行く
	知り合い！?
	そんなことはない
	素直に頑张るか
10/12	明日から箱崎さんと待ち合わせ
	俺には箱崎さんが!
	乐しみだ
	告白された女の子について相谈
10/13	箱崎さんを迎えに行かないと
	手传ってもらう
	クラスメート?
	いいんじゃないかな
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	コンタクト
	自分で考える
	予算を心配する
	大丈夫なのかな?
	杂用を手传う
	仕事に润る
10/15	急いで支度する
	りりすに声をかけない
	见なかったことにしてもらう
	乐しかったよ
10/16	ダブルデートへ
	箱崎さんと组む
10/17	箱崎さんを迎えに行く
	箱崎さんのこと?
	手をつなぐ
	とりあえず买い出しへ
10/18	箱崎さんを迎えに行こう
	屋上でご饭
	委员会に出る
	そんなことないよ
	箱崎さんのこと
10/19	OK
	もう决めてあるから
	状况に流されたくない
	回れるのかな

同栖生活！? 20点

成就说明 进入クロエ的路线。

成就拿法 具体对话选择如下，解除成就后请参考本文开头的该角色结局相关成就。

日期	对话选择
10/11	今のりりす
	受け取らない
	りりすを誘う
	りりすがイメチェン！?
	元の方がいい
	ちょっと复杂だ
10/12	フミコさんとの约束を优先
	やっぱりクロエ先辈が气になる
	实感できない
	憧れの先辈について相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	一人でやってみる
	クラスメート?
	やめた方がいいよ
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	どっちも舍てがたい
	自分で考える
	前任者を心配する
	やっぱり先辈はすごい
	生徒会室で考える
10/15	急いで支度する
	りりすに声をかけない
	堂々と认める
	乐しかったよ
10/16	奏云祭の准备へ
	なんでもないです
	纯真な青
10/17	りりすと一绪に行く
	一般论?
	ここは我慢!
	会长をフォローする
10/18	一人になりたい
	生徒会室でご饭
	委员会に出る
	そうなのかな?
	クロエ先辈のこと
10/19	了解
	ゆっくり考えさせてくれ
	このまま决めるか
	回らないよ

歌声 20点

成就说明 进入结乃的路线。

成就拿法 具体对话选择如下，解除成就后请参考本文开头的该角色结局相关成就。

日期	对话选择
10/11	今のりりす
	受け取らない
	りりすを誘う
	りりすがイメチェン！?
	元の方がいい
	ちょっと复杂だ
10/12	フミコさんとの约束を优先
	俺には箱崎さんが!
	实感できない
	やっぱりやめる
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	ひとりでやってみる
	生徒会?
	やめた方がいいよ
	……ごめん、知らない。
	そういうわけにはいかないだろ
10/14	箱崎さんを迎えに行く
	メガネ
	自分で考える
	前任者を心配する
	大丈夫なのかな?
	机材运びを手传う
10/15	急いで支度する
	りりすに声をかける(かけない场合、结乃ルートフラグ不成立?)
	乐しかったよ
10/16	奏云祭の准备へ
	ちょっとトラブルが
	情热の赤
10/17	箱崎さんを迎えに行く
	一般论?
	ここは我慢!
	书类整理は任せて
10/18	ひとりになりたい
	谁もいない场所でご饭
	委员会に出る
	そうなのかな?
	やめておく
10/19	了解
	ゆっくり考えさせてくれ
	このまま决めるか
	回らないよ

ライターライダー 20点

成就说明 进入黎音的路线。

成就拿法 进入黎音路线即可，具体对话选择如下，解除成就后请参考本文开头的该角色结局相关成就。

日期	对话选择
10/11	今のりりす
	受け取らない
	りりすを誘う
	りりすがイメチェン！?
	元の方がいい
	ちょっと复杂だ
10/12	フミコさんとの约束を优先
	俺には箱崎さんが!
	实感できない
	乱暴な幼なじみについて相谈
10/13	いつも通りりりすを起こしに
	ひとりでやってみる
	实行委员?
	やめた方がいいよ
	……どこかで闻いたような……?
	しょうがない、案内するか……
10/14	お愿いする
	箱崎さんを迎えに行く
	メガネ
	りりすのお劝めに从う
	予算を心配する
	大丈夫なのかな?
	生徒会室で考える

1stアタック 10点

成就说明 进入游戏后剧情中即可解除成就。

りりすと一绪に 40点

成就说明 收集りりす的全部CG并查看即可解除成就。

いいかな? 10点

成就说明 正常游戏进行到被智纱告白时即可解除成就。

智纱は眼镜のほうが…… 40点

成就说明 收集智纱的全部CG并查看即可解除成就。

澄空の女帝 10点

成就说明 正常游戏中开始不久回想クロエ的身影时即可解除成就。

先辈最高です 40点

成就说明 收集クロエ的全部CG并查看即可解除成就。

屋上で闻こえる歌 10点

成就说明 进入结乃的路线后正常游戏即可解除成就。

T-waveリスナー 40点

成就说明 收集结乃的全部CG并查看即可解除成就。

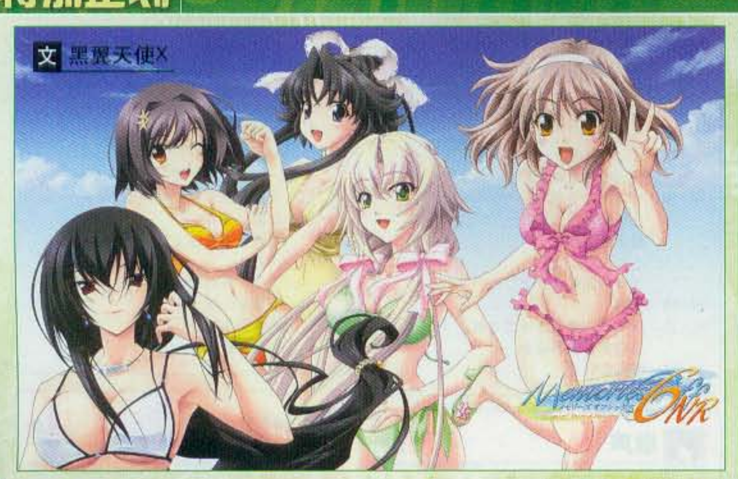
黎音登场 10点

成就说明 正常游戏进行到遇见黎音时即可解除成就。

年の差なんて! 40点

成就说明 收集铃的全部CG并查看即可解除成就。

1000点 完成!



文 黑翼天使X

秋之回忆6 Next Relation	5pb.	文字冒险
X360 メモリーズオフ6 Next Relation		日版
2009年8月27日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

本作是和《秋之回忆6：T-wave》同捆的一款资料片性质的作品，不过由于其成就更好拿，所以自然不能逃过我们"成就饭"的掌心。进入游戏后还是老套路，先把跳过选项设置为"全て"，再取消所有的角色语音，然后就先把每个角色的全结局达成，之后再补剩下的成就即可，两小时差不多就可以将1000点成就收入囊中。

总成就 1000点 成就个数 27个

入门级

本类成就大都属上手必得一类。

6NR 25% 25点

成就说明 完成游戏25%的文本阅读量即可解除成就。

成就拿法 以下4个成就拿法类似，均需达成一定的文本阅读量。关于文本阅读量，在完成全角色路线后进入菜单模式下的"Memories"中选择"Clear List"，这样就可查看所有路线完成情况。若未达成100%，只需要单独进入该路线，然后把以前没选择过的内容选择一遍即可。值得注意的是りりす路线的第18项，对话会有4个选项，每个选项保留到最后都会出现不同的内容，所以请全部完成。

6NR 50% 50点

成就说明 完成游戏50%的文本阅读量即可解除成就。

6NR 75% 75点

成就说明 完成游戏75%的文本阅读量即可解除成就。



6NR perfect 100点

成就说明 完成100%的文本阅读量。

Encyclopedia 40点

成就说明 将各角色全结局完成后，在主菜单下进入Encyclopedia模式，阅读所有的词条即可解除成就。

Extra Scenario 10点

成就说明 将各角色全结局完成后，在主菜单下阅读完Extra Story的"けいこくげきじょう"即可解除成就。

Next Relation 50点

成就说明 收集全部角色的CG后进入相册模式即可解除成就。

Sound Track 50点

成就说明 全角色路线通关后，进入音乐鉴赏模式即可解除成就。

ずっと一緒に もっと遠くまで 50点

成就说明 阅读过游戏中全部的情景即可，具体可在Clear List里查看。

至此成就进度 450/1000

秘密成就类

想いのかたち 30点

成就说明 完成りりす的A结局。

成就拿法 游戏一开始选择第一项就可以进入りりす的路线，此后的选择只要能使りりす的好感度达到较高水平，通关时即可达成A结局并解除成就。比较简单的方法是接下来的选项全部选择第一项。

而B结局的达成方法也比较简单，只要在进入りりす的路线后，对话全部选择第二项即可。

気持ちの歩幅 30点

成就说明 完成智纱的A结局。

成就拿法 游戏一开始选择第二项就可进入智纱路线，此后的选择只要能使智纱的好感度达到较高水平，通关前就会出现小狗落水的相关剧情，此时选择"川に飞び入んで子犬を助ける"即可达成A结局并解除成就；而B结局达成方法则是在最后一个选项选择"子犬の饲い主を探す"，所以此对话选择前建议先存档，另外若好感度不够也会直接进入B结局。下面给出能够提高好感度的选项。

日期	对话选择
1/22	头を抚でる
	立てている
	ごまかす
1/23	智纱を起こす
1/24	旅行のことを考える
1/25	もう买い物は终わり
1/26	言う
1/27	旅馆の中を回ってみる
1/31	新妻みたいだ
	ここでひと休み
	川に飞び入んで子犬を助ける

心のマリアージュ 30点

成就说明 完成クロエ的结局。

成就拿法 游戏一开始选择第三项就可以进入クロエ的路线，由于其路线只有一条，所以怎么选都行，觉得麻烦就全选第一项吧，通关即可。

クオリファイ・ペリオッド 30点

成就说明 完成铃的A结局。

成就拿法 游戏一开始选第四项就可进入铃的路线，此后的选择只要能使铃的好感度达到较高水平，通关时即可达成A结局，比较简单的方法是接下来的对话全部选择第一项。而B结局达成方法也较简单，只要在进入铃路线后，对话全部选第二项即可。

想いは波に乗せて 30点

成就说明 完成结乃的结局。

成就拿法 游戏一开始选择最后一项就可以进入结乃的路线，此后的选项全部选择第二项即可达成结乃的结局，并解除成就。

想いを波に乗せて 20点

成就说明 完成神奈的结局。

成就拿法 游戏一开始选择最后一项就可以进入结乃的路线，此后的选项全部选择第一项即可达成神奈的结局，并解除成就。

オールルートクリア 50点

成就说明 达成所有角色全部结局即可解除成就，具体请参考以上内容。

ん……ダメ…… 10点

成就说明 进入りりす的路线后正常游戏即可解除成就。

私の横には志雄がいる 40点

成就说明 收集りりす的全部CG后进入相册模式即可解除成就。

志雄く～ん！ 10点

成就说明 进入智纱的路线后正常游戏即可解除成就。

大好きだよ 40点

成就说明 收集智纱全CG后进入相册模式即可，这里需强调一点：智纱的许多CG与"是否带眼镜"有关。若有遗漏请在"Clear List"中选是。注意一开始的选项，尽量将两种情况都尝试一遍。

姉弟？恋人？夫妇？ 10点

成就说明 进入クロエ的路线后正常游戏即可解除成就。

私の居场所 40点

成就说明 收集クロエ的全部CG后进入相册模式即可解除成就。

志雄はたまにズルイな 10点

成就说明 进入铃的路线后，正常游戏即可解除成就。

よしっ、走ろう！ 40点

成就说明 收集铃的全部CG后进入相册模式即可解除成就。

すごいすごい！ 10点

成就说明 进入结乃的路线后，正常游戏即可解除成就。

指切り、お愿いします 40点

成就说明 收集结乃和神奈的全部CG后进入相册模式即可解除成就。

メガネ+ポニテ=最强说 80点

成就说明 完成带眼镜智纱的A结局。

成就拿法 完成一遍智纱A结局后重新开始游戏，依然进入智纱路线，此时1月23日会多出一个选项"眼镜を劝める"，选择后智纱就会带上眼镜，继续游戏达成A结局即可。

1000点 完成！



游魂－神体之吻－	5pb.	文字冒险
X360 タユタマ－Kiss on my Deity－		日版
2009年11月5日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本作可以算是一个送成就的游戏，4名角色路线通关差不多就可以获得大部分成就。另外由于对话选择分支及其少，加之后篇文本过长，所以一旦进入某个角色的路线后，你可以去干其他事情了，此后就算全部跳过也差不多要半个小时。当然在开始游戏前别忘了进入设置菜单，将快速跳过内容由“既读のみ”改为“全て”，然后将所有角色的语音选项取消，之后进入游戏按RB键就可以了。另外关于CG收集类成就可等其他成就拿齐后再进入CG鉴赏模式，这样全部CG都已开启，无需担心遗漏。 文 黑翼天使X



总成就	1000点	成就个数	22个

WELCOME! 5点

成就说明 进入游戏即可解除成就。



CG25% 25点

成就说明 收集25%的CG并进入CG鉴赏模式即可解除成就。

CG50% 50点

成就说明 收集50%的CG并进入CG鉴赏模式即可解除成就。

CG75% 75点

成就说明 收集75%的CG并进入CG鉴赏模式即可解除成就。



CG100% 100点

成就说明 收集全部CG并进入CG鉴赏模式即可解除成就。

RECモード 5点

成就说明 启用REC模式即可解除成就，方法为在游戏中按下BACK键。

至此成就进度 260/1000

秘密成就类

ジュゴンと人鱼姬传说 20点

成就说明 进入ましろ的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

裕理の进化 20点

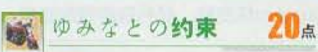
成就说明 进入ましろ的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

コスプレデート 20点

成就说明 进入アメリ的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

祝、合格 20点

成就说明 进入アメリ的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。



ゆみなとの约束 20点

成就说明 进入ゆみな的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

结ばれる二人 20点

成就说明 进入ゆみな的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

はじめてのクッキング 20点

成就说明 进入美冬的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

お娘样の冒险 20点

成就说明 进入美冬的路线后正常游戏，流程中即可解除成就。

结界师、鹤 20点

成就说明 完成各角色路线后，进入菜单下的アナザーストーリー模式，阅读第二个故事中即可解除成就。



永劫の道を共に 80点

成就说明 看完ましろ的结局动画。

成就拿法 完成ましろ路线的结局即可解除成就，具体对话选择如下。

そりゃ仆もできれば离れたくないけど

バイクを置きに行く

それはもちろん兴味あるよ

春から乐しみだね

大人らしくイエスで返す

そこまで轻い话なのかなあ…(选择前请建立“存档1”)

ましろは本当にやっていけるのか？(选择前请建立“存档2”)

求爱を受け入れる

きっとこれからも、ごーいんぐまいうぇい 80点

成就说明 看完アメリ的结局动画。

成就拿法 完成アメリ路线的结局即可解除成就，进入方法为读取“存档2”，选择“拒绝する”。



君と描く家族の景色 80点

成就说明 看完ゆみな的结局动画。

成就拿法 完成ゆみな路线的结局即可解除成就，进入方法为读取“存档1”，然后选择“ゆみなちゃん、こんなところに入学したのか…”，下一个选项处再选择“拒绝する”。

长い旅路も二人で 80点

成就说明 看完美冬的结局动画。

成就拿法 完成美冬路线的结局即可解除成就，进入方法为读取“存档1”，然后选择“如月さんってここの综代なんだよな。凄いな。”下一个选项处再选择“拒绝する”。

八幡の始祖が眠りしは、摇荡う姬の元 40点

成就说明 完成各角色路线后，进入菜单下的アナザーストーリー模式，阅读完第一个故事即可解除成就。

孤独な蝶は、温もりを 80点

成就说明 完成各角色路线后，进入菜单下的アナザーストーリー模式，阅读完第二个故事即可解除成就。

Congratulation! 120点

成就说明 完成全部角色各自路线的结局即可解除成就，具体请参考以上内容。

1000点 完成！





文 xumai0451

世界足球 胜利十一人2010 | Konami | 体育

X360 Winning Eleven 2010 | 日版

2009年11月5日 | 1~4人 | 6800日元

无对应周边 | 对应玩家年龄：全年龄

本次《WE2010》新加入了卡片系统和战术滑动条，同时还加强了战术设定功能。系列招牌模式大师联赛也进行了大幅改革，加入了不少成长要素。玩家除了可以交易球员外，还能体验一把自己培养球员的乐趣。《WE2009》新加入的一球成名模式也在新作中发扬光大。看来《WE2010》在这两个模式上又要谋杀广大玩家大量时间了。

总成就 1000点 成就个数 28个

短期达成类

总体上难度不高，随着游戏的上手可以很容易获得。

First Glory 10点

成就说明 获得第一场比赛胜利。

成就拿法 没有任何限制，只要获得一场比赛的胜利即可。

Winning Streak 25点

成就说明 连续赢得十场比赛。

成就拿法 同样没有游戏设置方面的限制，但需连续获胜，选择简单难度并缩短比赛时间可以很容易取得。

Come From Behind 15点

成就说明 在落后情况下逆转胜利。

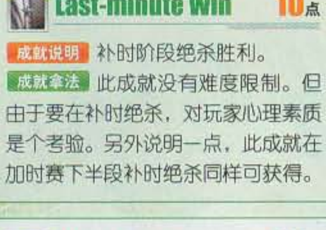
成就拿法 在简单难度下，可以故意先让对手进一球，然后再击败对手。



Last-minute Win 10点

成就说明 补时阶段绝杀胜利。

成就拿法 此成就没有难度限制。但由于要在补时绝杀，对玩家心理素质是个考验。另外说明一点，此成就在加时赛下半段补时绝杀同样可获得。



World Tour 20点

成就说明 在所有场地进行过比赛。

成就拿法 在比赛前可以选择球场共22个，对胜负没有要求。

Gentleman 20点

成就说明 在最近十场比赛中平均犯规次数少于一次。

成就拿法 可以在简单难度下，不主动进攻、多传球、多控球就可以达成目标。尽量多控球还可以顺便达成“Possession Play”成就。

Possession Play 25点

成就说明 在最近的十场比赛中平均控球率达到60%或更高。

成就拿法 与Gentleman成就拿法相同。

Hat-trick Hero 35点

成就说明 完成5次帽子戏法。

成就拿法 在五场比赛中每场用同一球员每场比赛最少进3个球。由于没有难度限制，所以比较容易获得。在简单难度下，用强力锋线球员(如埃托奥、伊布拉西莫维奇、梅西、C罗等)在开球后一直带球至门前，然后尽情的射门即可。

Ace Striker 40点

成就说明 在踢过的20场比赛中最近5场比赛场均进球数为2球或更多。

成就拿法 同样没有难度限制。可在完成此成就的同时把“Hat-trick Hero”成就一同获得。

FK specialist 40点

成就说明 完成5次直接任意球射门。

成就拿法 获得此成就，需要先练习一下任意球射门。推荐20米以内的射门用“↓+射门”、20米以上用“↑+射门”。如果正对球门控制好力量就可以用前面的方法射门了，如果在球门的两侧则需要在射门后再按“左”或“右”来加入弧线。另外正对门的时候推荐使用射门力量较大的球员，而在门两侧时使用任意球精度和弧度较高的球员。

Long Ranger 50点

成就说明 35米外一脚远射破门。

成就拿法 此成就有一定难度，需要玩家有一点运气。推荐在简单难度下用一些有远射能力球员的球队与弱旅对战，射门前注意进行一个加速助跑。35米距离大概就在过了中场圆弧后的两块不同颜色草皮中间的位置。

Made the Knockout Stage 40点

成就说明 在欧冠模式中进入欧冠16强(淘汰赛阶段)。

成就拿法 只要小组赛出线即可。

European Champions 70点

成就说明 在欧冠模式中获得冠军。

成就拿法 在简单难度下较易获得。

至此成就进度 400/1000

长期达成类

此类成就难度较高，时间较长。

League Title 15点

成就说明 大师赛中获顶级联赛冠军。

成就拿法 可在简单难度下把场均时间调成5分钟，以便迅速拿到冠军。

European Elite 16 20点

成就说明 大师赛中进入欧冠16强。

成就拿法 刚开始进行大师联赛时球队并不具备踢欧冠的资格，待球队进入顶级联赛，并且排名联赛前四时才有资格进入欧冠。之后只要获得小组头两名的位置即可出线成16强。玩家在获得的“League Title”的成就后，就有了进入欧冠的资格。

Conquered Europe 30点

成就说明 大师赛中获得欧冠冠军。

成就拿法 与“European Elite 16”成就取得条件相同，获欧冠冠军即可。

World Champions 80点

成就说明 获得konami杯冠军。

成就拿法 获得欧冠冠军后就会获得konami杯资格，然后取得冠军即可。

Perfect Season 90点

成就说明 以不败战绩完成大师赛联赛、杯赛、以及冠军联赛的冠军。

成就拿法 由于要求很高，推荐降低游戏难度来快速获得此成就。记得关闭自动存档，方便输球后读档重来。

No.1 Club 50点

成就说明 在大师联赛中世界俱乐部排名第一。

成就拿法 要想在世界俱乐部中排名第一的惟一方法就是不断地取得胜利，没有捷径可走。

European Footballer of the Year 70点

成就说明 在大师联赛中俱乐部的一名球员获得欧洲最佳球员殊荣。

成就拿法 球队的一名球员要获得联赛最佳、杯赛最佳和欧冠最佳球员后就会获得欧洲最佳球员了。

10 years of Service 50点

成就说明 大师赛中完成10个赛季。

成就拿法 最消耗时间的成就，对胜负没有限制。

Pro Debut 10点

成就说明 在一球成名模式中的正式比赛中完成首秀。

成就拿法 首先要创建一名属于自己的球员，然后选择一家俱乐部。先从训练赛开始，逐渐的进入替补名单，然后才会正式上场。

International Cup Debut 15点

成就说明 一球成名模式中完成世界杯首秀。

成就拿法 只有在俱乐部有一定表现后才会入选国家队。之后同国家队进入世界杯并上场比赛即可。

International Cup MVP 30点

成就说明 一球成名模式中获得世界杯的MVP。

成就拿法 推荐简单难度，若你是替补球员，赛后评分可能只有7.5或8分，所以最好在每场比赛后都分开存档方便重来。最重要的是最好每场比赛都以最高场均评价获得最佳球员。



Wanderer 40点

成就说明 一球成名模式中至少为在4个不同国家的10家俱乐部效力。

成就拿法 最简单的方法是跳过所有比赛直接进入转会期，这样就可以快速实现10个俱乐部的转会。



The Super Hero 50点

成就说明 一球成名模式中获得世界及欧洲足球先生称号。

成就拿法 这两个称号只有在第三或第四个赛季才能获得，不管之前进多少球有多少助攻都肯定不会获得。同时需在赛季中获得高的场均评价，在简单难度中多进球和助攻即可。不管之前有多少进球和助攻都只有到第三个赛季才会获得欧洲足球先生称号，而到第四个赛季才会获得世界足球称号。注意在获得这两个称号的赛季中不能跳过任何一场比赛。

至此成就进度 950/1000

在线成就类

对于线上成就来说，找好友合作是最方便的取得方式。

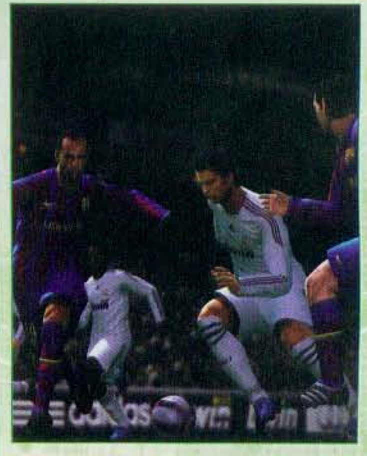
Winning Streak(Online) 20点

成就说明 线上模式连胜5场。

成就拿法 推荐找几个经常连网的好友，这样可以互相照顾一下，轻松获得成就。

High Win Ratio(Online) 30点

成就说明 线上模式中最近的20场比赛保持至少75%的胜率。



1000点 完成！

文 linsiyuan



极限竞速3	Microsoft	竞速
X360 Forza Motorsport 3		美版
2009年10月27日	1~4人	59.99美元
对应周边：无线力反馈方向盘		对应年龄：13岁以上

《极限竞速3》作为XBOX360平台最强独占赛车游戏，为玩家提供了近100条真实赛道以及400辆以上的赛车。游戏简单易懂的辅助操作系统以及汽车零件作用介绍使得新老玩家都能很快找到适合自己的游戏难度。在成就收集方面来说，游戏中除了个别成就会耗费一定时间外，其他成就均可在游戏过程中顺利获得，所以"成就饭"和赛车迷们一定不可错过本作。

总成就 1000点 成就个数 50个

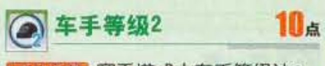
等级类

等级类成就包括两大类：车手等级与车辆等级，获得方法非常简单，只是想要达到高等级需要花不少时间罢了。

车手等级1 10点

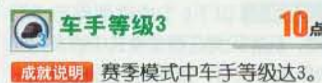
成就说明 赛季模式中车手等级达1。

成就拿法 以下18个成就的取得方法类似，只要玩家将赛季模式中的车手等级提高到相应级别即可解锁对应成就。达到50级满级约需在线下进行四个赛季比赛。若玩家可进行线上模式比赛，可以找一位好友选择"圣多纳·美国"赛道中的直线加速赛，随后调整到Hard难度，并选择一辆速度非常快的F1赛车参赛(推荐Peugeot Sport 908)，玩家就能在很短时间内赢得比赛并且获得可观的经验值，如此反复即可快速刷到大量经验。



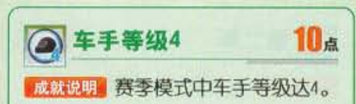
车手等级2 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达2。



车手等级3 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达3。



车手等级4 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达4。

车手等级5 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达5。

车手等级6 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达6。

车手等级7 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达7。



车手等级8 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达8。

车手等级9 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达9。

车手等级10 10点

成就说明 赛季模式中车手等级达10。

车手等级15 15点

成就说明 赛季模式中车手等级达15。

车手等级20 20点

成就说明 赛季模式中车手等级达20。

车手等级25 25点

成就说明 赛季模式中车手等级达25。

车手等级30 30点

成就说明 赛季模式中车手等级达30。

车手等级35 35点

成就说明 赛季模式中车手等级达35。

车手等级40 40点

成就说明 赛季模式中车手等级达40。



车手等级45 45点

成就说明 赛季模式中车手等级达45。

车手等级50 50点

成就说明 赛季模式中车手等级达50。



车辆等级1 5点

成就说明 赛季模式中车辆等级达1。

成就拿法 以下5个成就的取得方法相同。玩家在赛季模式下进行比赛胜利后会获得经验值，车手等级与车辆等级均会有所提升，只要简单的将车辆等级升级到5级，既可以解锁5个车辆等级类成就。

车辆等级2 5点

成就说明 赛季模式中车辆等级达2。

车辆等级3 5点

成就说明 赛季模式中车辆等级达3。

车辆等级4 5点

成就说明 赛季模式中车辆等级达4。

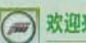
车辆等级5 5点

成就说明 赛季模式中车辆等级达5。

至此成就进度 385/1000

驾驶类

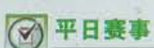
驾驶类成就主要解锁途径是在实际比赛的过程中，难度不一。



欢迎来到Froza Motorsport 15点

成就说明 完成游戏中第一场比赛。

成就拿法 第一次开始游戏后会有一场驾驶"奥迪R8"的比赛，完成这场比赛即可解锁。



平日赛事 10点

成就说明 在赛季模式中完成您的第一轮平日赛事。

成就拿法 游戏开始后选择一辆自己的赛车，然后在赛季模式中完成周一至周五的任意一场比赛即可。

周末赛事 10点

成就说明 在赛季模式中完成您的第一轮周末赛事。

成就拿法 与"平日赛事"成就类似，只要进行一场赛季模式中的周末赛事即可。



真实驾驶 5点

成就说明 以驾驶座视角赢一场比赛。

成就拿法 比赛开始前按下RB键切换到驾驶座视角，随后一直保持此视角赢得一场比赛即可。对于驾驶座视角不习惯的玩家，可以选择一条初期较短的赛道，打开全部辅助系统就能很容易地赢得比赛。

车底触地 5点

成就说明 跳跃5英尺。

成就拿法 一般来说，玩家在第一次游戏时驾驶"奥迪R8"的比赛中即可解锁本成就。如果未解锁，请进入自由比赛模式，选择"Amalfi Coast"比赛中的第一条赛道，此赛道公路两旁有许多凸起的缓冲块可以帮助玩家的赛车跳跃5英尺。



竞速达人 5点

成就说明 时速超过200英里(320公里)。

成就拿法 最简单的获得方式为：在自由赛事中选择"圣多纳 · 美国"比赛中的直线加速赛(1.61KM)，并选择"Peugeot Sport 908"作为赛车，开始比赛后一路加速就能很容易的在突破终点前达到指定速度。

甩尾高手 5点

成就说明 在单次甩尾中赢得超过1000分。

成就拿法 以下两个成就的取得方法，都和"甩尾"有关。在比赛时按下方向键"←"可以查看目前的甩尾分数，随后在入弯的时候按下"A"键甩尾即可获得甩尾分数，单次甩尾1000分建议找一条弯道比较宽的赛道来跑，而单圈达到10万分的成就则推荐在"富士见 · 日本"赛道进行，此赛道弯路极多，非常适合甩尾。

甩尾达人 5点

单圈中赢得超过100000分。

摄影高手 10点

成就说明 为您的车辆拍一张照片。

成就拿法 比赛中按下暂停选择"照相模式"选项，随后为自己的赛车照相一张并保存即可解锁本成就。

赛事导播 10点

成就说明 完成您的第一部Forza Motorsport短片。

成就拿法 首先完成一场比赛，随后在菜单中选择"检视重播影片"，进入重播界面后选择底部右数第三个图标"制作短片"，等待制作进度条完毕后选择保存即可解锁本成就。

涂装高手 10点

成就说明 建立一项涂装作业或彩绘纹饰群组。

成就拿法 首先玩家必须在赛季模式中拥有一辆自己的赛车，之后在菜单中选择"涂装"并给自己的车辆进行涂装喷色并储存就能解锁本成就。

调校高手 10点

成就说明 为您的车辆建立一个调校档案。

成就拿法 打开菜单中"升级"选项下的"调校设定"栏目，进入后无需调整直接按下"Start"键保存即可。

鉴赏行家 50点

成就说明 拥有所有车厂(至少)各一辆车。

成就拿法 建议初期不要刻意买车，等到赛季模式进行了一段时间后，玩家会获得一些厂商的奖励车辆，随后在资金积累足够多后，选择还未拥有车辆的厂商购买最便宜的赛车即可，游戏一共有53个车厂。

环游世界 25点

成就说明 在世界各地所有赛道地点进行比赛。

成就拿法 此成就可以在任意模式下取得，只要将游戏中全部地点的赛道全部跑一边即可。



传奇车手 80点

成就说明 在赛事清单上的每个比赛中都获得冠军。

成就拿法 这是全游戏最耗费时间的一个成就，玩家需要确保赛季模式中每项赛事的每个单项赛事都获得冠军才可以，建议玩家从赛季模式一开始就尽量确保以冠军身份完成各项赛事，如果有未取得冠军的项目，可以在"赛事清单"中查看并重新比赛。

第一年 50点

成就说明 完成第一年季赛。

成就拿法 以下6个成就取得方式相同，玩家只需在赛季模式中依次完成6年比赛即可，较耗时的成就之一。

第二年 50点

成就说明 完成第二年季赛。

第三年 50点

成就说明 完成第三年季赛。

第四年 50点

成就说明 完成第四年季赛。

第五年 50点

成就说明 完成第五年季赛。

第六年 50点

成就说明 完成第六年季赛。

至此成就进度 940/1000



在线成就类

线上类成就必须在Live上才能取得，其中需要交易的成就强烈建议找好友来解锁。

赛车高手 10点

成就说明 完成一场计时赛

成就拿法 只有线上模式才有计时赛事，完成一场计时赛即可。

拍卖高手 10点

成就说明 在拍卖场出售一辆车

成就拿法 在主菜单中选择一辆自己的赛车进入拍卖场拍卖即可，建议玩家可以找一个好友来买，以迅速取得本成就。

拍卖赢家 10点

成就说明 出价超过其他玩家，而赢得一项拍卖

成就拿法 同样找好友帮忙较容易，找两位好友拍卖，玩家只要高出一位好友出价拍得赛车即可解锁本成就。

企业家 10点

成就说明 从您的虚拟商店出售一项调校设定、设计或彩绘纹饰群组。

成就拿法 在游戏菜单选择"虚拟商店"出售一项自己设计的彩绘即可。

美术馆馆长 10点

成就说明 上传一张照片或一部短片到Forzamotorsport.net

成就拿法 连入到Live后，在任意比赛中进入照相模式为汽车拍照，然后进行保存，保存完毕即可选择上传到Forzamotorsport.net解锁本成就。

专业买家 10点

成就说明 通过虚拟商店购物

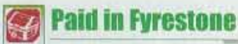
成就拿法 随意通过菜单中的虚拟商店购物一次即可解锁本成就。

1000点 完成！



边境之地	2K Games	主视角射击
X360	Borderlands 2009年10月20日 1～4人 59.99美元 无对应周边	美版 对应玩家年龄 17岁以上

《边境之地》是一款混合了角色扮演和主视角射击元素的废土风格游戏。由于采用类似《DIABLO》的武器属性设定方式，再加上乐趣满点的合作的内容，本作一举成为今年的联机神作。成就方面由于成就要求的难度不高，所以一周目流程便可解开半数以上的成就。





50个

区域任务及等级类

此类成就需要玩家完成指定数量的区域任务或者到达某区域，同时还与玩家等级有关。

Paid in Fyrestone 5点

成就说明 在Arid Badlands地区完成5个任务。

成就拿法 只要一直进行主线任务流程就不会遗漏，在游戏开始初期的区域完成5个任务即可。

Made in Fyrestone 15点

成就说明 完成Arid Badlands地区的所有任务。

成就拿法 要取得此成就不单需要完成"Arid Badlands"地区的所有NPC流程任务以及有"Bounty Board"(地图上感叹号标志)所给予的任务，而且要完成该地区2个"Claptrap Rescue"的机器人拯救任务等共44个任务。全部完成后解锁。



Paid in New Haven 10点

成就说明 在Rust Commons地区完成5个任务。

成就拿法 与成就"Paid in Fyrestone"相同，在"Rust Commons"地区完成5个任务即可取得，只要进行流程就不会遗漏。

Made in New Haven 20点

成就说明 完成Rust Commons的所有任务。

成就拿法 完成"Rust Commons"主线任务，"Bounty Board"任务及8个机器人拯救任务共计61个任务后解锁。



My Brother is an Italian Plumber 15点

成就说明 用跳踩方式杀死1名敌人。

成就拿法 恶搞水管大叔马里奥的一个成就。这个成就只能于游戏初期完成，利用初期的野狗，先用低伤害手枪削减其体力，然后再跳跃到其身上，削减其体力致死即可解锁。

Speedy McSpeederton 10点

成就说明 在Ludicrous Speedway赛道以单圈低于31秒的成绩完成。

成就拿法 在Dahl Headlands地区地图左下方有一条赛道，以低于31秒的成绩完成即可。诀窍是进山洞的场景后选择左面的路线，然后加速飞越平台再按路线走即可轻松解开。

You call this archaeology? 20点

成就说明 使用一个Elemental Artifact。

成就拿法 "Elemental Artifact是一种增强职业技能的道具，以猎人为例，有部分Elemental Artifact可使猎人的老鹰攻击带有火焰及带电攻击等，取得这类道具后使用即可。

Ding! Newbie 5点

成就说明 角色等级达到5。

成就拿法 以下6个成就需玩家达到指定的等级即可解锁，不停练级即可。

Ding! Novice 10点

角色等级达到10。

Ding! Expert 20点

角色等级达到20。

Ding! Hardcore 30点

角色等级达到30。

Ding! Sleepless 40点

角色等级达到40。

Ding! Champion 50点

角色等级达到50。

Discovered Skag Gully 5点

成就说明 发现Skag Gully区域。

成就拿法 初次进入"Arid Badlands"地区的"Skag Gully"后解锁。

Discovered Sledge's Safe House 5点

成就说明 发现Sledge's Safe House区域。

成就拿法 初次进入"Arid Badlands"地区的"Sledge's Safe House"后解锁。

Discovered Headstone Mine 5点

成就说明 发现Headstone Mine区域。

成就拿法 初次进入"Arid Badlands"地区的"Headstone Mine"后解锁。

Discovered Trash Coast 5点

成就说明 发现Trash Coast区域。

成就拿法 初次进入"Rust Commons"地区的"Trash Coast"后解锁。

Discovered The Scrapyard 10点

成就说明 发现The Scrapyard区域。

成就拿法 初次进入"Rust Commons"地区的"Earl's The Scrapyard"后解锁。

Discovered Krom's Canyon 10点

成就说明 发现Krom's Canyon区域。

成就拿法 初次进入"Rust Commons"地区的"Krom's Canyon"后解锁。

Discovered Crimson Lance Enclave 15点

成就说明 发现Crimson Lance Enclave区域。

成就拿法 初次进入"Crimson Lance Enclave"区域解锁，主线相关，不会遗漏。

Discovered Eridian Promontory 15点

成就说明 发现Eridian Promontory区域。

成就拿法 初次进入"Eridian Promontory"区域解锁，主线相关，不会遗漏。

至此成就进度 320/1000



杀敌类

此类成就和玩家的杀敌数以及武器使用有关。

Get A Little Blood on the Tires 20点

成就说明 利用载具碾死25名敌人。

成就拿法 基本上不可能遗漏的成就，在流程中取得载具后碾压25名敌人即可解开。

Rootinest,Tootinest,Shootinest 10点

成就说明 在10秒内杀死5只Rakk。

成就拿法 非常简单的成就，Rakk即外形像飞龙的敌人，利用火焰或带电武器的属性攻击很容易将其迅速杀死，而且Rakk一般以至少5只的方式成群出现，要达成此成就非常容易。



Pandora-dog Millionaire 50点

成就说明 金钱达到100万。

成就拿法 在游戏流程中注意多捡装备去商店出售可赚取金钱，然而更重要的是避免死亡，因为每一次重生都要耗费大量金钱，若理财有方，一周目解锁并不是难事。倘若一周目不能解锁，二周目部分装备一件能以10万以上价钱出售，所以要解锁此成就并不是什么难事，只是一个累积过程。



Fence 25点

成就说明 向商店出售50支枪械。

成就拿法 在正常进行流程基本上不会遗漏的成就，在流程中多捡枪去卖，不知不觉即可解开。



Weapon Aficionado 20点

成就说明 任意一种武器熟练度达到10级。

成就拿法 在你使用一种武器的同时，武器的熟练度便会相应地提升，一般来说持续使用某种武器进行流程，便可在流程中不知不觉解开。



Facemelter 25点

成就说明 利用腐蚀武器杀死25名敌人。

1.21 Gigawatts 25点

成就说明 利用带电武器杀死25名敌人。

Pyro 25点

成就说明 利用火焰武器杀死25名敌人。



Master Exploder 15点

成就说明 利用爆炸武器杀死25名敌人。

There are some who call me...Tim 25点

成就说明 为角色装备一件职业道具。

成就拿法 在任务或敌人身上可得到一些属于角色的辅助道具（即在护盾及炸弹加成下面的装备槽），用于提高角色职业能力，装备后即可。



Fully Loaded 10点

成就说明 拯救机器人以达到42个道具槽。

成就拿法 游戏中共有10个机器人分散在不同地区等待玩家拯救，完成任务后可得到一个提高3格道具槽的道具，收集完成后即可解开。需特别注意的是，此成就必须在一周目解开，因为二周目就算任务完成机器人也不会给你该奖品，如果遗漏了或不小心卖给NPC就只能重新建立一个新人物再拿了。机器人具体位置请见附表。

Truly Outrageous 15点

成就说明 利用Siren的Action Skill杀死1名敌人。

成就拿法 Siren达到5级后，可获得职业技能，使用后会在身边产生冲击波，以此杀死1名敌人后即可解开。

Careful, He Bites 15点

成就说明 利用Hunter的Action Skill杀死15名敌人。

成就拿法 Hunter的职业技能是用老鹰进攻敌人，用鹰杀15名敌人即可。

Reckless Abandon 15点

成就说明 利用Beserker的Action Skill杀死15名敌人。

成就拿法 Beserker职业技能是狂暴状态，此状态下击倒15名敌人解锁。

Down in Front! 15点

成就说明 利用Soldier的Action Skill杀死15名敌人。

成就拿法 Soldier的职业技能是在面前放置一门机枪，利用机枪杀死15名敌人即可。

12 Days of Pandora 30点

成就说明 完成挑战"12 Days of Pandora"。

成就拿法 游戏中设定有各种各样的挑战，解锁挑战后便可获得相应的经验值。

具体到本成就，"12 Days of Pandora"挑战的内容为利用"Assault Rifle"杀死12名敌人，利用"Pistol"杀死11名，利用"Shotgun"杀死10名，利用"SMG"杀死9名，利用"Sniper Rifle"杀死8名，近身肉搏（即按下右摇杆）杀死7名，利用"Critical Hit"杀死6名，利用爆炸武器杀死5名，闪电武器杀死4名，燃烧武器杀死3名，腐蚀武器杀死2名并用手雷炸死1名敌，完成后即可解开。

至此成就进度 660/1000

主线流程类

此类成就均需要玩家杀死对应章节的BOSS才能解锁。

Wanted: Sledge 10点

成就说明 杀死Sledge。

成就拿法 主线流程相关，在"Arid Badlands"地区的任务"Sledge: Battle For The Badlands"中杀死Sledge。

Wanted: Krom 20点

成就说明 杀死Krom。

成就拿法 主线流程相关，在"Rust Commons"地区的任务"The Next Piece"中杀死Krom。

Wanted: Flynt 30点

成就说明 杀死Flynt。

成就拿法 主线流程相关，在"Rust Commons"地区的任务"The Final Piece"中杀死Flynt。

Destroyed the Hive 40点

成就说明 杀死Rakk Hive。

成就拿法 主线流程相关，在"Rust Commons"地区的任务"Another Piece of The Puzzle"中杀死Rakk Hive。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织



Destroyed The Destroyer 50点

成就说明 杀死Vault Boss。

成就拿法 主线流程相关，杀死最终BOSS后即可解开。



You're on a boat! 15点

成就说明 这是一个秘密成就，当你进入"Treachers Landing"地区时，打开地图可以发现在地图最右下方有条桥，到达该处从桥跳到旁边的船上即可解锁。

至此成就进度 825/1000

合作类

合作类成就需要玩家找队友合作才能取得，除了个别成就外，其他成就均可以单机分屏取得。



Duel-icious 15点

成就说明 在与玩家决斗中胜出。

成就拿法 分屏合作或者LIVE上都可解开此成就。一般状态下玩家间并不能互相伤害，但当你在另一个玩家背后按下右摇杆攻击其背部，他会收到对战请求，只要他以同样方式攻击你背部，即可在一个区域内进行决斗，胜出一场这样的决斗后解开成就。

Duelinator 35点

成就说明 与玩家决斗中无伤胜出。

成就拿法 与"Duel-icious"成就唯一的区别就在于无伤胜出，只要打开分屏合作，可同时解开这2个成就。

Group LF Healer 25点

成就说明 合作模式中拯救一个队友。

成就拿法 当队友的生命被削减至0时，跑到该队友身边按住X键可以重新救活他，同时解开此成就。在分屏合作与LIVE上都可解开此成就。

There's No I In Team 30点

成就说明 合作模式中完成15个任务。

成就拿法 在分屏合作或LIVE上与队友完成15个任务即可解开。



United We Stand 35点

成就说明 在合作模式中与队友击败Sledge，Krom，Flynt，Rakk Hive或Vault Boss。

成就拿法 只要在合作模式中与队友一同击到主线流程中这5个BOSS其中一个即可解开，在分屏合作与LIVE上都可解开此成就。



And They'll Tell Two Friends 10点

成就说明 合作模式中与Gearbox员工或拥有此成就的玩家一同游戏。

成就拿法 与《横行霸道Ⅳ》中杀死Rockstar员工的成就相似。LIVE上有Gearbox员工进行游戏，只要和他们进行游戏或与有此成就的人进行游戏即可取得，LIVE上玩家现在基本上都有此成就，只要进行联机就不难取得。

Can't We Get BEYOND Thunderdome? 25点

成就说明 赢得一场竞技场比赛

成就拿法 在"Fyrestone"地区有一个竞技场，参与竞技场比赛并取得胜利便可解开此成就，在分屏合作与LIVE上都可解开此成就。

1000点 完成！



附录

全Claptrap拯救任务

Arid Badlands地区

Sledge's Safehouse

机器人位置：在地图左上部连接上下层的场景，到达下层后可在一铁丝网前发现机器人。

维修包位置：回到上层，在一连接上下层的断层瓦砾处，抬头观察记录点旁边通风管道可以发现维修包。

Lost Cave

机器人位置：在地图左下方，进入人型敌人聚集地的入口处。

维修包位置：接到任务后到达Waypoint即可发现。

Rust Commons地区

New Heaven

机器人位置：在地图右侧，Bounty Board(地图上感叹号标志)的旁边。

维修包位置：到达Waypoint附近，利用箱子跳上上层然后跳到对面平台取得。

Earl's The Scrapyard

机器人位置：在地图的最北面，在敌人的聚集地2间房屋之间的帐篷下有机器人。

维修包位置：跳上Waypoint所示位置，在武器箱子旁边的帐篷下。



Tetanus Warren

机器人位置：在地图中部，进入敌人大本营的门前。

维修包位置：到达Waypoint位置后，利用2个帐篷跳跃至上层可取得维修包。

Krom's Canyon

机器人位置：地图往上走，右面分支的顶部偏左位置，在悬崖高处，多多搜索不难发现。

维修包位置：取得任务后往东走，从走上另一个平台，利用桥走到对面，到达边缘后借助中间平台助跑跳到对面取得维修包。需要主要的是，在借助中间平台跳跃前需要先射击油筒以免防碍助跑。

Trash Coast

机器人位置：进入Trash Coast后，往地图东南方分支走，一直往前行在一个敌人的小营地中可以发现。

维修包位置：来到Waypoint位置，往上观察可发现一条长长的排水管道，而修理包就正在这管道的上方，沿着管到走到管道的起始处然后跳上管道，利用往回折返即可取得。

Old Heaven

机器人位置：直到你完成NPCPatricia Tannis给予的Old Heaven区域任务"Not Without My Claptrap"之前，机器人都不会出现。在完成此任务后，机器人会出现在地图中部偏左下方的一个库房内(即中部商店下方的库房)。

维修包位置：来到waypoint位置，可发现该位置的房顶不能登上，只能依靠旁边的房顶助跑跳跃到对面，在房间内取得维修包。

The Salt Flats

机器人位置：在地图中央的圆环内，圆环区域的右上角。

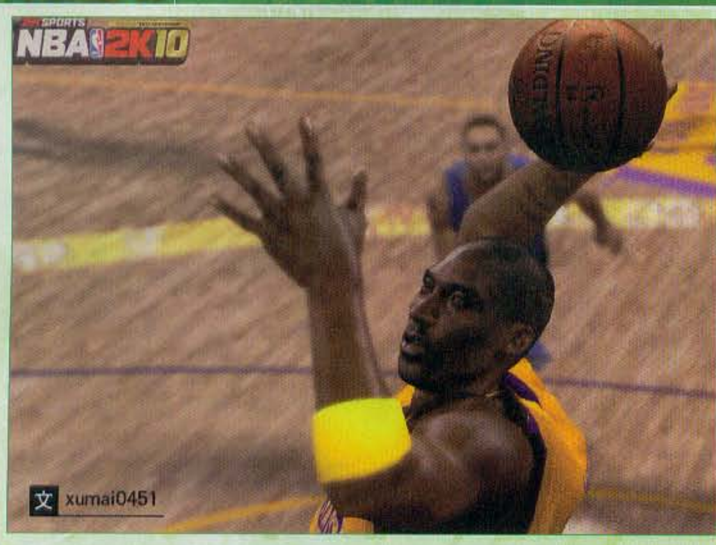
维修包位置：就在Waypoint处，没有需要注意的地方。

Crimson Fastness

机器人位置：最后一个机器人在进入"Crimson Fastness"后，从地图左边分支往下走，在一堆损坏的"Claptrap"中可以发现。

维修包位置：就在Waypoint所示位置，取得后交任务。

至此所有机器人收集完毕。使用最后一个道具槽加成道具后解锁成就"Fully Loaded"。



NBA 2K10	2K Sports	体育
X360 NBA 2K10		美版
2009年10月6日	1~2人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《NBA2K10》是被公认为游戏界"最真实"的篮球游戏的系列第十款作品。在本作中制作人员给玩家带来了以前所不曾体验过的全新感觉。本作新要素"NBA Today"能帮助玩家看到现实中NBA的赛况，而"MY Player"模式将使玩家在选秀中被球队挑走，然后开始自己的职业篮球之旅。

总成就 1000点 成就个数 50个

生涯模式类

My Player

只要创建球员进行比赛直至打上一场常规赛即可。

Create-a-Player 10点

成就说明 创建一名球员。

成就拿法 在生涯模式(My Player)中建立一个新存档并创建一个属于自己的球员。



Summer Circuit 15点

成就说明 在生涯模式(My Player)中完成夏季联赛。

成就拿法 在创建了一个属于自己的球员后进行夏季联赛直至结束即可。



Training Camp 15点

成就说明 在生涯模式(My Player)中完成训练营。

成就拿法 完成夏季联赛后选择一支自己喜欢的球队，然后便可以开始训练营。训练营结束后即可获得此成就。由于中途被下放到D-League就需要重新开始，所以玩家注意要完成赛前的任务以及每场比赛获得A以上的评价。

Play in the NBA 15点

成就说明 在生涯模式(My Player)中参加一场正式的NBA比赛。

成就拿法 需要注意的是在训练营中若不能完成赛前目标，很有可能被下放到NBDL从而很难回到NBA。训练营的5场比赛全部A+就基本上可进入NBA了。要想评价高需要多挡拆、多助攻、多盖帽。

至此成就进度 55/1000

球队数据类

由于没有对使用球队、游戏难度、游戏时间等限制所以此类成就难度属于中等偏下，只是比较耗费时间。(除了All Heart成就其他成就对比赛胜负没有要求)

30 Assists 20点

成就说明 用任意球队在比赛中达到30次助攻。

成就拿法 由于内线得分成功率比较高，所以推荐使用拥有超级内线的球队(如魔术、湖人、火箭、开拓者等)，之后只要把球传给内线球员或者后卫突破分球后得分即可。

10 Blocks 20点

成就说明 用任意球队在比赛中达到10次盖帽。

成就拿法 既然是盖帽数据，仍然推荐拥有超级内线的球队。盖帽时只要看准对方球员起跳的时机，在其起跳后立刻按Y键即可。有一定经验后也可进行预判。若怕盖帽次数不够可增加比赛时间。

15 Steals 20点

成就说明 用任意球队在比赛中达到15次抢断。

成就拿法 抢断是后场球员的强项，所以推荐使用拥有超级控卫的球队(如黄蜂、小牛、太阳等)。抢断时最好在对方球员没有准备突破的时候进行，这样不容易犯规，另外可在其原地运球和准备投篮时进行抢断。

Rebound +10 20点

成就说明 用任意球队在比赛中领先对手10个以上篮板球。

成就拿法 此成就获得较易，只要用一只内线强大的球队打一支身高较低的球队即可轻松获得。对手可选择雷霆、国王或奇才，自己可用魔术、湖人、掘金等。

15 Threes 15点

成就说明 用任意球队在比赛中命中15次3分球。

成就拿法 此成就正常打法比较麻烦，在这里推荐一种速拿法：进入比赛前先在选项(Options)中的"MY NBA"中选"GAME SLIDERS"条目，然后把"3pt Success"(三分球命中率)调到100，然后进入比赛，操作有三分能力的球员，这样只要正常投三分就都会进。

Defensive FG% 60点

成就说明 使对手命中率低于40%。

成就拿法 "Rookie"难度下电脑的投篮命中率一般在40%至50%之间，想要把其控制在40&以下，则尽量不要让对方在内线投篮，当然外线投篮也要进行防守，只是外线危险度稍低。

Lights Out 15点

成就说明 用任意队在比赛中投篮命中率达到60%或以上(至少出手40次)。

成就拿法 推荐使用内线强队，多让球员在内线得分即可。

Track Meet 15点

成就说明 用任意队在比赛中靠快攻得到至少20分。

成就拿法 快攻的关键是攻防转换的速度，但首先得拿下篮板球。只有抢到防守篮板球才能拥有打快攻的条件。而另一条件就是进攻意识强、速度快的后卫。只有具备这两点才能打出快速的攻防转换。推荐使用魔术、老鹰、开拓者、火箭。

Second Unit 15点

成就说明 让板凳球员得分总和超过40分。

成就拿法 此成就比较简单的拿法是在赛前把主力球员全部放到板凳上，然后在比赛开始后全部换上即可。

Inside Domination 20点

成就说明 内线得分超过70分。

成就拿法 仍然推荐使用内线强队。但要说明一点，内线得分不是指内线球员得分，而是球队球员在内线，也就是禁区内得分。所以外线球员的突破上篮、灌篮也算内线得分。此成就也可用突破强的球队去打。

Good Hands 20点

成就说明 使用任意球队在不超过5次失误的情况下，至少送出20次助攻。

成就拿法 5次失误给此成就提升了一定的难度。与之前30个助攻的方法相同，把球交给内线的成功率比较高。

All-Hustle 15点

成就说明 用任意队拿到至少5次进攻篮板，5次盖帽和5次抢断。

成就拿法 此成就对数据的数量要求不高打法较多。笔者使用的是老鹰队，麦克毕比、史密斯的抢断能力都很可观，史密斯的盖帽能力也很强。老鹰队球员身体条件都比较出色，让对手多在外线投篮的话拿前场篮板也不算太难。

All-Heart 15点

成就说明 在第四节开始落后至少5分的情况下赢得比赛。

成就拿法 由于没有难度和球队的限制，此成就比较容易。在"Rookie"难度下第四节落后5分反超比较简单。

3-for-All 20点

成就说明 用任意球队在命中率不低于45%的情况下投进10个3分球。

成就拿法 比较快速的拿法与之前的"命中15次3分球"成就相同。另外还有一种打法是先在内线得分提升命中率，然后后投三分，待命中率不够45%时再打内线拉高命中率。



Ice Water 15点

成就说明 用任意球队在至少10次的罚球中达到85%的命中率。
成就拿法 推荐快速拿法：在选项(Options)中的"GAME RULES"条目中把对犯规的吹罚提高，使得罚球数机会增大。然后在"GAME SLIDERS"中把罚球命中率调高即可。



Lockdown 20点

成就说明 用任意球队得到5次盖帽外和5次抢断。
成就拿法 与"All-Hustle"成就拿法相同。

至此成就进度 335/1000

球星数据类

同样没有对难度、游戏时间、比赛胜负等方面的限制，但对球星数据类型要求较全面，所以此类成就难度属于中等。获得此类成就只需要多用球星球员，选择对手球队时根据数据类型，选相应能力较弱的球队即可。



G Performance 25点

成就说明 用韦德(MIAMI HEAT队员)至少拿25分3次抢断和2次盖帽。
成就拿法 韦德数据要求不高，"Rookie"难度得25分和抢断3次都不难，只是盖帽要在一对一时看准对方球员动作。



LeBron James 25点

成就说明 用詹姆斯(CLEVELAND CAVALIERS队员)至少拿到25分8个篮板和8次助攻。
成就拿法 推荐把奥尼尔和伊尔戈斯卡斯调换下场，把詹姆斯放到中锋位置，这样抢篮板比较容易。进攻时让詹姆斯打球推进，方便助攻。



Kobe Bryant 25点

成就说明 用科比(LOS ANGELS LAKERS队员)至少拿到50分。
成就拿法 由于科比只有得分一项数据要求，所以各位玩家不必顾忌其他，尽情的使用科比享受比赛吧。

Brandon Roy 25点

成就说明 用罗伊(PORTLAND TRAIL BLAZERS队员)至少拿到25分6次助攻。
成就拿法 进攻时使用罗伊带球推进，必要时可以将其换到组织后卫的位置，这样6个助攻就不难达成了。



Danny Granger 25点

成就说明 用格兰杰(INDIANA PACERS队员)至少拿到30分3个3分和2次盖帽。
成就拿法 30分和3个3分比较好拿，2次盖帽仍然是在一对一防守时，看准对方投篮时机盖帽比较容易。

Dwight Howard 25点

成就说明 用霍华德(ORLANDO MAGIC队员)拿到至少20分15个板3次盖帽。
成就拿法 只要用霍华德在内线看住对手基本没什么问题，如果想快速拿到15个篮板，可以用之前的方法调低对手的命中率。

Kevin Durant 25点

成就说明 用杜兰特(OKLAHOMA THUNDER队员)至少拿到35分和6个篮板。
成就拿法 进攻时多用杜兰特即可拿下35分，由于杜兰特是小前锋，防守时多注意对手持球队员的动作，看到对手投篮立刻跑到篮下抢篮板。如果实在抢不到就把他换到大前锋或中锋的位置。

Carmelo Anthony 25点

成就说明 用安东尼(DENVER NUGGETS队员)至少拿到40分。
成就拿法 与科比相同，都只需要得分达到标准。

Chris Paul 25点

成就说明 用保罗(NEW ORLEANS HORNETS队员)至少拿到20分10次助攻3次抢断。
成就拿法 "Rookie"难度下，三项数据都不难达到。需要说一下助攻数由于比较多，进攻时看清我方球员的跑位适时传球即可，也可多突破分球。

Deron Williams 25点

成就说明 用威廉姆斯(UTAH JAZZ队员)至少拿到20分12次助攻。
成就拿法 与保罗相同。

Yao Ming 25点

成就说明 用姚明(HOUSTON ROCKETS队员)至少拿到20分10个篮板3次盖帽。
成就拿法 与霍华德相同。

Dirk Nowitzki 25点

成就说明 用诺维斯基(DALLAS MAVERICKS队员)至少拿到30分和8个篮板。
成就拿法 诺维斯基的得分和篮板数要求都不高，比较好拿。

至此成就进度 635/1000

高难度挑战类

由于限制了游戏难度，对玩家的操作要求较高。

Sprite Slam Dunk 25点

成就说明 用詹姆斯拿到扣篮大赛冠军。
成就拿法 首先说一下扣篮大赛的操作，开始比赛后在3分线外按X键可以看到各种扣篮姿势的操作方法，均是用右摇杆做动作，之后会出现一个上升槽，成功做出动作后上升槽内会有能量上升，升到白色的线条时就是扣篮的时机了，此时按RT键即可完成扣篮。第一次就扣篮成功的话分数会比较高，如果失败了再扣分数就会降低。此成就没有什么捷径，玩家只能在熟悉操作后多多练习即可。此外建议选择相对较弱的对手以增大获胜几率。

Dunk-Off 25点

成就说明 扣篮大赛中打败挑战者。
成就拿法 扣篮方法同上，在获得扣篮大赛冠军后会出现挑战者，只要在第一轮击败他就可以获得成就。

Rookie Challenge 20点

成就说明 "All-star"或以上难度新秀挑战赛中控制其中一队并获胜。
成就拿法 对难度做出了限制，并且不能调整投篮命中率。唯一可以利用的是比赛时间，如果打高难度有困难的话，只能把时间调成每节一分钟。

Celtics vs Lakers 15点

成就说明 在"All-star"或以上难度的凯尔特人VS湖人比赛中控制其中一队并赢得比赛。
成就拿法 与新秀挑战赛成就拿法相同。

East vs West 15点

成就说明 在"All-star"或以上难度的东部VS西部的比赛中控制其中一队并赢得比赛。
成就拿法 与新秀挑战赛成就拿法相同。

3pt Shootout 15点

成就说明 赢得3分大赛冠军
成就拿法 相对前几个成就简单一些，自己选3分球命中率相对较高的球员，对手选择较差的，注意投篮时的节奏即可。投篮方式与扣篮大赛相同，同样有个上升槽，用法也一样，看准时机松开投篮按键即可。

至此成就进度 750/1000

其他类型

其中十个为在线成就，还有一个全程就的成就。难度属于最高的了。

2K Beats Playlist 10点

成就说明 创建一份2K10播放列表。
成就拿法 较简单，只要在菜单里调一次就可获得，不必实际创建。

Ranked Match 15点

成就说明 赢得一场排位赛。
成就拿法 以下10个成就拿法类似，只需要在Live中完成特定的条件即可。

3 Ranked Streak 15点

成就说明 排位赛3连胜。

5 Ranked Streak 20点

成就说明 排位赛5连胜。

5 Ranked Matches 15点

成就说明 赢下总计5场排位赛。

10 Ranked Matches 25点

成就说明 赢下总计10场排位赛。



20 Ranked Matches 30点
成就说明 赢下总计20场排位赛。

Crew Game 20点
成就说明 打败一名在线的工作人员。

Pick-up Game 20点
成就说明 赢得一场自发组织的比赛。

Good Teammate 15点
成就说明 在组队模式中得到其他玩家"良好团队配合"评价。

It's Better to Give 15点
成就说明 在服务器上分享任何文件。

All-NBA 50点
成就说明 解开所有成就。

1000点 完成！



文 Leafonwind

闪点行动2	Codemasters	主视角射击
X360 Flashpoint2: Dragon Raising		美版
2009年10月6日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

本作是多年前《闪点行动》的续作，游戏的最大理念即为"真实"，然而由于太过真实的游戏系统使得游戏难度大增，高超难度让新手玩家在游戏初期便望而止步。不过作为军事模拟游戏的顶峰之作，游戏的发售还是让不少军事游戏迷为之狂热。

总成就 1000点 成就个数 36个

战斗类

此类成就需要玩家在战场完成特定的动作或杀死足够的敌人。

Florence Nightingale Award 20点
成就说明 为受伤队友包扎20次以上。
成就拿法 混战中一旦发现队友中弹受伤，请立即移动到队友身边，按住B键不放选择医疗包，随后在受伤队友身边按住RT不放即可进行包扎，包扎时屏幕中央圆圈呈白色状态后表示包扎成功。游戏中只要多注意队友的健康状态，多多包扎即可解开成就。

All Patched Up 20点
成就说明 线上模式为队友包扎1次。
成就拿法 加入一多人游戏，队友一旦受伤，按成就"Florence Nightingale Award"的方法为受伤队友包扎一次即可解开成就。另外请注意两点：1.为AI包扎不可解开此成就2.玩家扮演医疗兵的时候也无法解开此成就。

Unbloodied Hands 20点
成就说明 不杀一人完成任意关卡。
成就拿法 解锁此成就需要注意：你可以开枪，但是不可以杀死敌人；允许队友杀死敌人，你可以叫队友帮你解决敌人；你可以呼叫空中支援来轰炸敌人；一旦误杀敌人就自杀，然后读取上个储存点。推荐关卡为第八关，该关卡是潜入关卡，玩家只要带领部队避开敌人的视线，按照此关任务要求登上直升机后即可得到这个成就。

Company Killer 50点
成就说明 累计杀死100名敌人。
成就拿法 以下3个成就拿法类似，只要杀敌到一定数目即可。其实按照游戏进程，只要技术过关，通关一遍就可以达到足够的杀敌数。另外多人游戏杀人数也累计在内。



Platoon Pounder 30点
成就说明 累计杀死50名敌人。



Squad Slayer 20点
累计杀死25名敌人。

The Sky is Falling 20点
成就说明 在直升机上不使用武器杀死1名敌人。
成就拿法 非常有意思的成就，在直升机上不使用武器怎么杀人？嘿，撞死他呗，当然如果你技术好可以用螺旋桨卷死敌人，而自己安然无恙。游戏初期的几个关卡出现的直升机不能驾驶，但在后期的任务可以驾驶。在可以驾驶用直升机后，不要管任务，先飞上十分钟熟悉一下操作，然后找一队敌人，撞向它们，只要敌人死了，无论玩家自己是否坠机，成就都可以解开。

Clear Skies 20点
成就说明 使用防空火箭炮击落1架直升机。
成就拿法 第四关最后部分防御防空塔的地方，在防空塔一楼的箱子里可以找到SAM火箭筒，不一会儿会有数架直升机围攻防空塔，用SAM火箭筒击落一直升机就可解开此成就。只要瞄准得准确，肯定能击落。另外在第三关的时候，玩家一开始被要求用反坦克火箭筒消灭两辆坦克，稍后空中会有一架直升机飞过，此时可以用剩下的一枚火箭筒，算好大约两个机身的提前量，就可以将其击落从而解锁成就。

Scrap Metal 20点
成就说明 用反坦克炮击毁一辆敌方载具。
成就拿法 第三关一上来就有反坦克炮，击毁任务目标后即可得到此成就。另外在第一关的山头一座房屋附近的一个箱子里就有火箭筒可以使用，用其击毁一敌方APC后也可解开此成就。

Low Blow 20点
成就说明 用反坦克地雷炸毁一坦克。
成就拿法 故事模式很难用此方法炸毁一坦克，因为坦克数量少。最好是多人合作模式，和朋友事先商量好，一位玩家埋雷，一位玩家开坦克过去"踩雷"即可。

Hard Rain 20点
成就说明 呼叫一次支援轰炸。
成就拿法 按住Y键，选择"Artillery Barrage"并瞄准你想要轰炸的地方，松开后，不一会儿你就会看到天上下炮弹了，此成就也顺利解锁。

Shock and Awe 20点
成就说明 呼叫一次空中支援。
成就拿法 第四关最后防守处，按住Y不放，选择"Air Strike"，瞄准你想要轰炸的地方即可。

至此成就进度 280/1000

普通类

此类成就需要玩家完成指定关卡，对于难度没有要求。

Without Warning 20点
成就说明 摧毁雷达控制站。
成就拿法 以下11个成就拿法均需要完成特定的剧情任务，只要通关一次即可全部解锁。

Saber Beats SAM 20点
成就说明 完成第二关。
成就拿法 剧情成就，第二关的主要任务完成即可。

Tide's Out 20点
成就说明 完成第三关。



Runway Relief 20点
成就说明 完成第四关。



Sandman Saviors 20点
成就说明 完成第五关。



Fly Away Peter, Fly Away Paul 20点
成就说明 完成第六关。

Resource Management 20点
成就说明 完成第七关。

Heroic Rescue 20点
成就说明 完成第八关。

Uphill Struggle 20点
成就说明 完成第九关。

Bug Out 20点
成就说明 完成第十关。

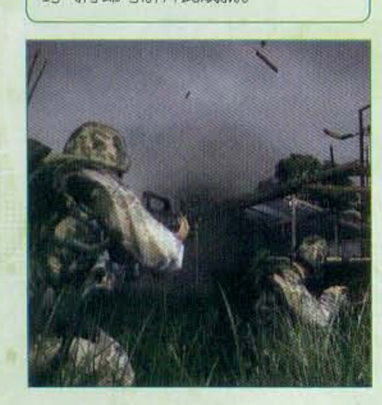
Ship It 20点
成就说明 完成第十一关。

至此成就进度 500/1000

困难类

此类成就需要完成各个关卡的特殊任务，对玩家技术要求也比较高。

Skirinka Island Tour 30点
成就说明 找到一架敌人的直升机，乘坐直升机绕整个岛屿一圈。
成就拿法 最快得到此成就的方法是在第一关。完成主要任务后，撤离点会有一架直升机，此时不要急着上机，而是先解决掉西方和北方沙滩上的两个SAM炮台，然后去海岸线会发现一架敌人的直升机，驾驶后环绕岛屿飞行即可解开此成就。



Ghost Ops 30点
成就说明 第二关杀死敌人指挥官。
成就拿法 摧毁第一个任务目标后，会在东北方看到建筑群。里面很多敌人，其中一人是指挥官，杀死后即可解锁本成就。

Get Creative 30点
成就说明 第三关摧毁敌人坦克。
成就拿法 此成就需要玩家多次尝试，一开始利用烟雾和掩体迅速穿越敌人，并跑至第一个村庄后方。第三组坦克步兵附近的箱子里有毒刺火箭筒，捡起后摧毁从地图北方进入战场的APC即可。

Hip Shooter 30点
成就说明 第四关摧毁敌人运输直升机。
成就拿法 第四关开始时玩家身上共有三发火箭筒炮弹，摧毁两辆坦克后，第一个主要任务完成。在这等待片刻，天上会有直升机飞过，算好提前量把它打下来。当然你也可以用机枪调成全自动，用高射速把直升机打下来，二十发子弹就能解决。

Hitchhiker 30点
成就说明 在第五关的最后摧毁所有敌人坦克。
成就拿法 第五关最后当你找到两名幸存机组人员时，将被要求带着两人前往撤离点。途中会遭到很多敌人阻击，其中包括几辆坦克。摧毁所有坦克并成功完成本关此成就才能解开。

Fuel the fire 30点
成就说明 第六关炸毁敌人所有油车。
成就拿法 工厂里面有很多油车集中在一起，用C4全部炸毁即可取得此成就。由于本地区敌人很多，玩家可以选择先杀死本地区所有的敌人，再来安心炸车。

Ruthless Efficiency 30点
成就说明 第七关帮助友军消灭反坦克步兵。
成就拿法 任务开始后配合友军进攻正前方的两个山头，左侧山头上是敌军的反坦克组，右侧山头则是机枪火力点。当玩家消灭右侧山头的敌人并占领高地后，总部会通知你摧毁对面山头的坦克组。玩家可以在右侧山头呼叫一次火炮攻击，按Y不放，瞄准两个MG中间的地方开炮，炮击结束后成就解开。

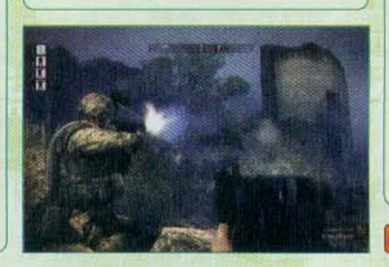
Perfect Rescue 30点
成就说明 第八关成功解救出所有人质，并确保人质不受伤。
成就拿法 一开始玩家将会解救出四个人质，爬上左侧山头前进能躲避敌人视线。本关开始玩家会得到一把逆天的狙击枪，带上它以确保队伍安全。四名人质都成功到达撤离点后就能解锁本成就。

Keep'em Rolling 30点
成就说明 第九关护送坦克队伍安全抵达任务地点。
成就拿法 本关一开始要求你保护坦克，只要跟着指示走，并且提前消灭反坦克步兵和部分坦克，即可安全到达目标地点。



Two Birds, One Stone 30点
成就说明 第十关在韩将军抵达雷达站后，杀死韩将军同时摧毁雷达站。
成就拿法 第十关一开始会从直升机下来一名将军，此时不要杀死他，任务会提示玩家尾随韩将军前进。狙击步枪的黑白夜视模式看的比较清楚，可以利用此来判断韩将军的位置，利用树丛和夜色做掩护即可。韩将军到达雷达站后，总部提示你可以发动进攻了，此时瞄准韩将军的位置发动一次火炮攻击，就可以让韩将军和雷达站同时消失。

Vertical Envelopment 30点
成就说明 最后一关开着直升机安全的到达降落点。
成就拿法 任务开始成功攻下一座村庄后，两架直升机会降落到地面，供玩家选择。按照地图提示避开敌人飞向降落点，确保起飞到降落前飞机不受任何攻击和任何轻微的撞击即可解开此成就。直升机很难驾驶，最好先练习半小时再来攻略本成就。





Dragon Rising 70点
成就说明 任意难度通关。
成就拿法 通关的时候确保你看见片尾的字母，否则可能会无法取得这个成就。

Dragon Rising - Hardcore 100点
成就说明 核心难度通关。
成就拿法 最具难度的一个成就，也是"成就感"最强的一个成就。核心难度困难之处在于：1.在其他难度中，即使你看不到敌人，也可以通过屏幕上方的抬头显示器(HUD)来判断敌人位置，但核心难度取消了所有屏幕显示，这就需要玩家小心翼翼的前进；2.取消所有存盘点。这就意味着在某些难点地方，玩家不可以使用无敌的S/L大法，一旦死亡，就意味着前功尽弃；3.没有任务提示。其他难度中，地图上标有推荐路线，而这个难度，地图上将没有任何提示信息。玩家必须利用一周目的对关卡的理解来攻关，否则将迷失在游戏世界中。

如果想要在核心难度通关，建议玩家先后打通Noraml难度和Experience难度打通，这样两次通关经验能给玩家带来很大帮助。

其他要点：

1.背下任务目标、推荐路线和敌人位置分布。

2.确保自己一直处在草丛、阴影、树后等一切掩体的掩护下。在没有掩体的时候，除非能百分百确定没有敌情，否则不要轻易起身，尤其是白天的时候。

3.步步为营，确保自己的小队在发现敌人前一直处于"Hold Fire"状态。

4.遇到难点先行退后，并把自己设想为真正的指挥官，认真思考一下接下来的战术。

5.按十字键左键切换点射还是连射，一般来说建议点射，这样能节省子弹。

6.在有狙击步枪的时候一定要使用狙击步枪，同时要熟练掌握子弹的下沉的轨迹。建议练到射击300米以内敌人都能枪枪爆头的水平。

7.最关键的一条，是思考。

1000点 完成！

X360 游戏至尊年鉴 2009

“X360 游戏至尊年鉴 2009”游戏框说明

游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上可以看到原名。

游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

游戏画面欣赏

帮助大家从感性的角度来认识这款游戏，这里选出的一般都是游戏最具代表性的画面。

游戏的分项评价

帮你从 5 个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有一项特别评分，针对不同的游戏项目不同。

50美分 血洗沙地



发行商	Vivendi Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年1月19日

本作的最大噱头依然是美国著名的说唱歌手 50 美分，游戏延续了前作的故事背景和风格，叛逆和狂放的代言人 50 美分这次被卷入了一场更加庞大的国际犯罪冲突中，玩家将随着他经典的说唱一起度过这场大战。除去火爆的枪战效果，游戏中人物细节的表现十分出色，总是有着那么一股“嘻哈”的“范儿”，这点非常到位。射击的爽快度满点，枪械的手感也还不错，值得一提的是本作会根据命中敌人不同的部位而获得不同的奖励分数，这种算分的系统现在已经很少见了。商店要素与流程的结合也十分紧密，枪械、格斗技能、文身的收集都将本身的风格和游戏融合在一起。

推荐指数	★★★☆☆	概述	来伴着我的饶舌战斗吧！



画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　HIPHOP度：

游戏基本信息

有关游戏的 4 项基本信息，本栏包括游戏的发行商、游戏类型、一般可支持的游戏人数以及发售日。

权威游戏介绍

以 140 到 250 字左右的篇幅，介绍游戏的信息及特色，务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为 140 字和 250 字两种规格。

推荐指数与关键词

这是我们对该游戏的推荐度，从高到低为 1 星（★☆☆☆☆）到 5 星（★★★★★）。另外还有游戏概述性质的“关键词”，它代表了编者对这款游戏最大的感受，可以让你获得最直接的参考。

游戏索引 | GAME INDEX

指环王 征服

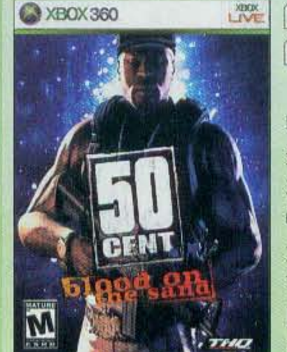


发行商	EA	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年1月13日

《指环王》为题材的游戏也推出过不少了，在本作中玩家可以扮演任何阵营，可以是人类、精灵和矮人族的盟军或是操控索隆魔王的邪恶军队，以完全不同的视角和方式体验众多的史诗大战。游戏和电影版设定在同一个世界观内，玩家可以控制整个战场上的单位，也可以操纵一系列的经典角色，对策略和操作技巧的的要求都十分高。

推荐指数 ★★★☆☆

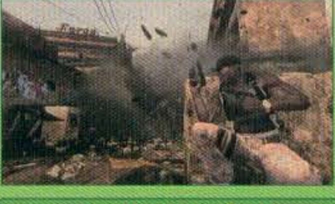
50美分 血洗沙地



发行商	Vivendi Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年1月19日

本作的最大噱头依然是美国著名的说唱歌手50美分，游戏延续了前作的故事背景和风格，叛逆和狂放的代言人50美分这次被卷入了一场更加庞大的国际犯罪冲突中，玩家将随着他经典的说唱一起度过这场大战。除去火爆的枪战效果，游戏中人物细节的表现十分出色，总是有着那么一股"嘻哈"的"范儿"，这点非常到位。射击的爽快度满点，枪械的手感也还不错，值得一提的是本作会根据命中敌人不同的部位而获得不同的奖励分数，这种算分的系统现在已经很少见了。商店要素与流程的结合也十分紧密，枪械、格斗技能、文身的收集都将本身的风格和游戏融合在一起。

推荐指数 ★★★☆☆　概述 来伴着我的饶舌战斗吧！



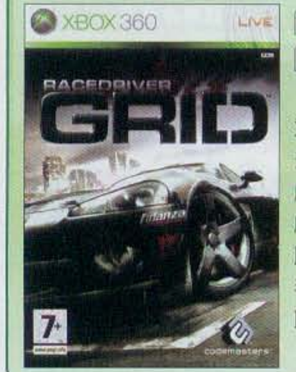


画面：　游戏性：

音乐：　耐玩度：

难度：　HIPHOP度：

极速赛车手 起跑

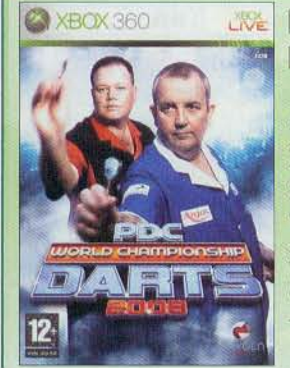


发行商	Codemasters	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年1月15日

游戏的主旨不同于时下流行的竞速游戏模式，不是一味地要求玩家花费大量时间去收集赛车并进行改装，而是把重点放在了房车竞技独有的紧张刺激上，让玩家最大限度地体会目睹方格旗摇起时的激动与喜悦。职业模式是以多线方式进行的，除了作为赛手，你甚至还可以拥有自己的车队，并且招聘属于自己旗下的丰富性格的车手。

推荐指数 ★★★☆☆

PDC世界飞镖锦标赛2008

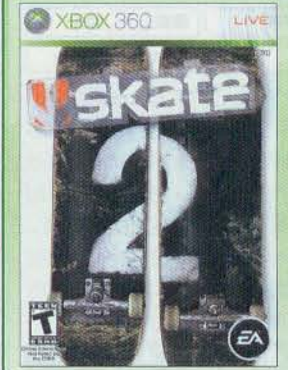


发行商	Oxygen Games	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年1月20日

世界级飞镖大赛此次登陆了次世代主机平台，由全球知名飞镖赛事PDC的主办方授权，再现了锦标赛中主要的七项赛事，游戏不仅模拟了逼真的比赛现场，还有众多官方授权选手登场，在飞镖界的多位超人气选手都会云集虚拟竞技场，一较高下。X360版还支持多人在线比赛和全球排行榜，可以与好友一同分享飞镖比赛的乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

极速滑行2

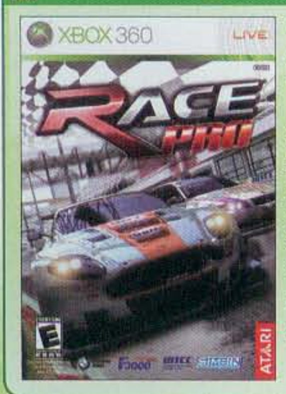


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年1月21日

Activision的"《托尼霍克滑板》系列"一直是滑板竞技游戏中的王牌，为了与之抗衡，EA推出了自己的"《极速滑行》系列"，而本作是该系列诞生一年后的首款续作。游戏摒弃了同类作品中传统的按键输入，依然将采用前作中备受好评的摇杆"轻弹"式操作，实现出按键所不具备的逼真、直观的游戏体验，也使得游戏的技巧性大大增强。

推荐指数 ★★★☆☆

职业赛车

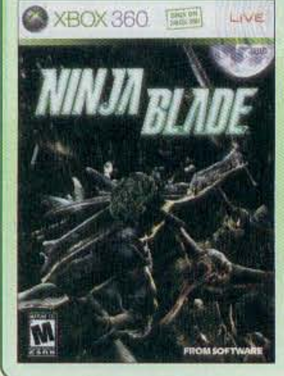


发行商	Atari	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年1月27日

雅达利的竞速游戏有着很老的历史了，但在相继将旗下的竞速游戏品牌出售之后，现在雅达利在这一领域内的影响力早已今非夕比，本作就可以看作是雅达利在竞速游戏的卷土重来之作。游戏以逼真为卖点，赛车和赛道的细节表现极为出色，驾校模式非常体贴，对玩家帮助很大，不过游戏的排位赛难度较大，系统还是需要细致调整。

推荐指数 ★★★☆☆

忍者之刃



发行商	FromSoftware	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年1月29日

本作的制作班底倒是非常豪华：《失落的星球》的设计师，《潜龙谍影3》和《如龙2》的音乐制作人，以及著名的动画公司Production I.G.。不过游戏随处可见其他作品的影子，以现代东京为舞台、忍者、打斗中频繁穿插QTE……仅仅只是靠模仿是不够的，没有形成自己的特色可以说是游戏最大的失败，飘忽的打击手感也难以让人提起兴趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

F.E.A.R.2 起源计划

XBOX 360 LIVE

发行商	Warner Bros	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年2月10日

游戏延续了一代的故事背景，围绕着神秘的红衣少女阿尔玛以及一系列不可思议的超能力犯罪案件展开。前作中血腥、恐怖、疯狂和恶毒的诅咒在本作中有增无减，能否从毁灭的边缘拯救城市就在玩家一念之间了。不同于传统主视角射击游戏突出的枪林弹雨的战斗，本作在恐怖气氛的表达上下足了功夫，压抑的感觉伴随着整个流程。

推荐指数 ★★★☆☆

刀锋传奇

XBOX 360 LIVE



发行商	SouthPeak Interactive	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年2月10日

在游戏中玩家要跟随使用枪、剑和魔法的女主人公的脚步，将前进路上的所有敌人尽数消灭。游戏的奇幻风格浓重，操作和系统像极了《鬼泣》，充满了枪、剑连击、如杂耍般的动作和绚丽的魔法，关卡设计上也颇为不俗，但是打击感飘忽，用剑攻击敌人时几乎感觉不到力度。值得一提的是，游戏的日版为主人公配音的是人气声优钉宫理惠。

推荐指数 ★★★☆☆

街头霸王IV

XBOX 360 LIVE

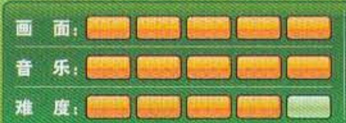


发行商	Capcom	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2009年2月12日

距离《街头霸王Ⅲ》推出十年之后，系列最新作终于登场了。游戏画面由以往的2D形式彻底转变为3D，但操作和系统依然以传统2D格斗为核心。由于使用了大量新技术和新引擎，不仅令角色建模更加逼真、背景细节更加完善，同时也使游戏画面呈现出一种趋于漫画和水墨画效果的全新风格，而新的EX及SC系统也更强调了对战技巧和临敌策略。除了传统的对战外，家用机版还特别在练习模式中增加了独有的挑战关卡，一个"街霸达人"的成长就是在这一个个关卡的挑战中完成的，而网络对战也方便了各地的爱好者们进行切磋交流，其后推出下载的锦标赛扩展包也极大地丰富了网络对抗的乐趣。

推荐指数 ★★★★★ 概述 热血之战再度开启！






画面	游戏性
音乐	耐玩度
难度	格斗度

索尼克的终极MD经典合集

XBOX 360 LIVE



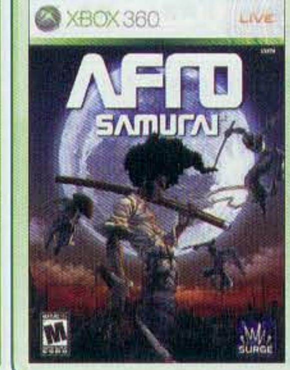
发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年2月10日

世嘉公司在Xbox LIVE上一直就在推出本社的经典作品，这次索性来了个大合集，游戏收录了包括《刺猬索尼克》、《漫画地带》、《梦幻之星》和《怒之铁拳》等在内的40余款来自MD主机上的经典名作，让你找回儿时的回忆。并且游戏对应720p的高清画面显示，相应支持了X360的成就系统，许多当年世嘉经典的硬派动作游戏都带给了玩家不小的挑战。

推荐指数 ★★★☆☆

爆炸头武士

XBOX 360 LIVE



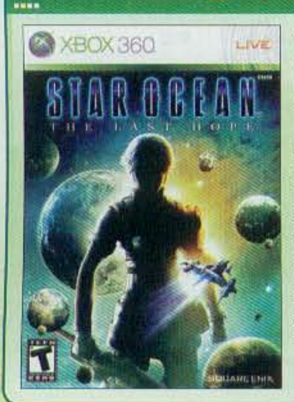
发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年2月17日

本作是根据《爆炸头武士》的同名动画改编而成，就如同厂商Gonzo对动画版专门的美式定位一样，游戏也是NBGI公司专门面向欧美推出的，由特殊针对欧美市场的Surge工作室制作完成。在游戏中，玩家要扮演主人公黑人武士"爆炸头"替父报仇、血刃仇敌。本作融合了日本的武士道和美国黑人的HIPHOP文化，将原作中粗犷爽快的场面淋漓尽致地表现出来。

推荐指数 ★★★☆☆

星之海洋 最后的希望

XBOX 360 LIVE



发行商	Square Enix	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年2月19日

游戏依然是以科幻、奇幻并重的星际旅行为核心，讲述了一场最新的星海冒险。作为系列第一次登陆次世代平台的作品，各个场景、人物、敌人的描绘都惟妙惟肖，传统的冲刺、跳空、防御为核心的战斗系统得到了更为精致的改良和喜欢，不过切换攻击目标的略微有些不明确。PA演出依然丰富优秀，让玩家再一次感受到"星海"的独有魅力。

推荐指数 ★★★★☆



弹震症2 血痕

发行商	Eidos	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年2月24日

游戏依然以越南战争为背景，但在史实的基础上加入了大量的虚构成分。游戏中玩家扮演的是一名普通的美军新兵，其后会逐渐升职进入特种部队，并开始执行机密任务。所谓的"弹震症"，就是士兵因为在战争中所受到的极度恐惧、困惑和残酷而得的一种精神疾病，这也是本系列极力想表达的战争所给人恐惧、残酷的感觉。

推荐指数 ★★☆☆☆

侍道3



发行商	ACQUIRE	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年2月26日

游戏依然以描绘日本古代武士人生为主题，新作中增加了一个"突入指令系统"，在游戏中的遭遇战中玩家可以选择"拔刀"或者"下跪"，根据选择不同的行动将会影响到以后的故事发展，这些在向次世代平台转换时都得以大幅进化。另外在本作中取消了传统的时间限制，隐藏要素也十分丰富，玩家可以尽情发掘游戏中的每一个细节。

推荐指数 ★★★★☆

光环战争



发行商	Microsoft	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2009年2月28日

与系列其他作品不同的是，本作是一款以《光环》世界为故事背景的即时战略游戏。负责游戏开发工作的是在即时战略游戏开发领域有着丰富经验的Ensemble公司（《帝国时代》系列的开发商）。游戏的故事背景被设定在初代《光环》之前，也就是UNSC舰队首次与星际联盟交战的时候，玩家要率领人类与斯巴达部队与星际联盟展开较量。游戏并非只是借着《光环》的名声而已，出色的画面表现、细致丰富的兵种单位以及优秀的关卡地图会让任何一个即时战略爱好者大呼过瘾。当然，作为一个《光环》粉丝，能够以这样的方式来了解这场星际史诗的确是新奇，也体验到了别样的感动。

推荐指数 ★★★★★　概述　运筹帷幄之间决定星际战争胜败。





画　面：
音　乐：
难　度：



游戏性：
耐玩度：
战略度：



混沌思绪 诺亚



发行商	5pb.	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年2月26日

本作是2008年4月25日发售的"妄想科学小说"类PC游戏的移植作。游戏是以涩谷发生的连续杀人事件为中心，主人公为高中私立翠明学园二年级学生的西条拓巳，自称对三次元没有兴趣，和家里的大量美少女人偶一起生活。本作就以西条拓巳在现实生活、网游、自身的妄想方面进行多视点故事展开了文字冒险，直至寻找出一系列事件的真相。

推荐指数 ★★☆☆☆

鹰击长空

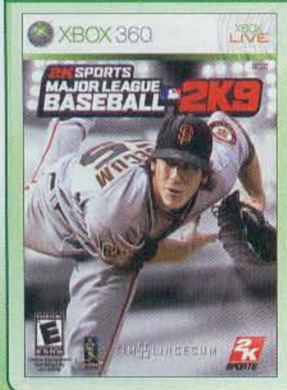


发行商	Ubisoft	类型	模拟飞行
游戏人数	1人	发售日	2009年3月3日

本作由育碧设于罗马尼亚的布加勒斯特工作室负责开发，是一款以近未来战争为背景，以激烈的空军角逐为题材的空战模拟游戏。在游戏中玩家会体验操纵50多种各国的尖端战机翱翔天空，并与对手展开激战。游戏中还成功借鉴了《彩虹六号 维加斯2》的经验值系统，也改变了模拟飞行以往"为了任务而任务"的单调局面。

推荐指数 ★★★☆☆

美国职业棒球大联盟2K9



发行商	2K Games	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年3月3日

游戏将球员的每个小动作都完整忠实的呈现在画面中，棒球比赛气氛十分逼真。另外，投球、打击、防守以及跑垒等机制也大幅提升，让新手或老手玩家都能更轻松的融入游戏之中。游戏中针对各项操作都为体贴玩家进行了功能调整，即便你是一个新手，也能够很快熟练棒球游戏的基本操作，直至成为一个达人。

推荐指数 ★★★☆☆

守望者

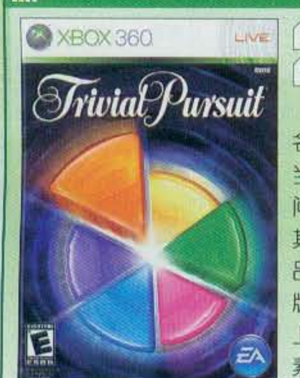


发行商	Warner Bros	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年3月4日

伴随着《守望者》电影的热映，它的游戏版也如期推出，不过一开始仅在PSN及XBLA上提供付费下载版本，并在其后陆续推出着新的章节。新章节"Part2"推出下载后，制作方才将前后两部整合成一套光盘版进行贩售。游戏背景设定在1985年，讲述已经处于隐退状态的超级英雄们重又聚集了起来，对一起谋杀案展开了调查，从而发现并解除这其中的更大阴谋。

推荐指数 ★★★☆☆

平凡的追求



发行商	Ubisoft	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年3月10日

其实这个游戏还有一个比较通俗的译名叫做“打破沙锅问到底”，这是在欧美想当流行的一种问答游戏，不过本作不是只有问答游戏，广受欢迎的桌上棋盘游戏都收录其中，并以这些为基础制作了各种休闲向作品，之前还推出过手机版和PC版。家用机版在保留原有棋盘游戏的玩法等精髓的基础上，进一步完善了画面并增加了一些新的要素。

推荐指数 ★★☆☆☆

致命车手



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年3月20日

制作方自公布本作时就表明不强调自由度，因此尽管游戏中也有需要玩家下车执行的任务，但这大概只占游戏的20%，另外的80%将是各式各样的驾驶任务。游戏中你可以一边驾驶一边表演各种攻击动作，甚至还可以开着车来个180度的大甩尾，并在同时使用慢动作向敌人开火。对比同类的沙盘式游戏来说，本作在竞速方面确实有过人之处。

推荐指数 ★★★☆☆

生化危机5



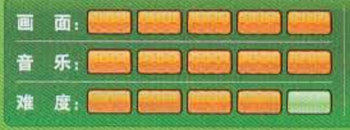
发行商	Capcom	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2009年3月5日

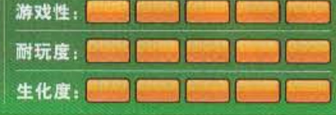
作为系列第五代的正统续作，游戏在次世代主机上的表现十分抢眼，优秀的贴图材质、光影效果和惟妙惟肖的人物、怪物建模都令人眼前为之一亮。游戏延用了四代的核心操作系统并加以改良，最大的进化就是引入了双人合作，让和好友一起度过紧张的“生化之旅”这个梦想成为了现实。而本作也确实是系列中最紧张刺激的一款，取消了使用道具暂停游戏、改随墨盒存档为章节制，这些变更都使得关卡十分紧凑，游戏节奏陡然提高，就像一部好莱坞动作大片那样令你应接不暇。不过单人游戏时与玩家配合的AI水平着实不高，剧情上也“越走越远”，不能不令人担心这个系列的发展。

推荐指数 ★★★★★　概述　病毒危机永不消失。









画　面：　音　乐：　难　度：　游戏性：　耐玩度：　生化度：

风暴觉醒



发行商	SEGA	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2009年3月24日

本作是以未来世界为舞台的科幻题材即时战略游戏，出自PC平台备受好评的《全面战争》系列”开发商Creative Assembly之手。玩家在游戏中可以控制的兵种十分丰富，从普通的步兵、战车到战机、舰船甚至超现时的未来兵器应有尽有，玩家由此还可以从不同层面、不同角度对己方的战斗单位下达指令，不过这个系统对习惯了传统RTS的玩家来说确实是个“挑战”。

推荐指数 ★★☆☆☆

通缉犯 致命武器



发行商	Warner Bros	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年3月24日

本作根据由安吉丽娜·朱莉和摩根·弗里曼等好莱坞大牌出演的同名电影改编，游戏版在还原电影原作的基础之上，加入了潜行、暗杀以及刺激的子弹翘曲等可玩度极高的新要素。本作的开发使用了与次世代版《生化尖兵》相同的引擎，但与后者注重宏大的场景不同，《通缉犯 致命武器》更强调对人物细节以及动作性的表现。

推荐指数 ★★☆☆☆

摔跤狂人传奇

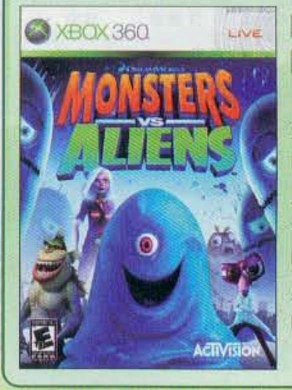


发行商	THQ	类型	格斗
游戏人数	1人	发售日	2009年3月24日

这些职业摔跤表演的元老们，多达40位上世界80和90年代的人气选手同台亮相，再一次在游戏中展现着自己当年曾经叱诧摔跤场风云的风采。你可以扮演他们重新登上赛场一展身手，也可以与他们一起改写历史，甚至重新定义美国职业摔跤。本作虽然没有现在那么绚丽花哨的动作，但真材实料的厚重演出依然让摔跤爱好者们为之疯狂。

推荐指数 ★★★☆☆

怪物大战外星人



发行商	Activision	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年3月24日

游戏是以梦工厂的同名3DCG动画电影为故事背景，讲述了以加州女孩苏珊为首的一群被人类视为异类的“怪物”，在外星人大举入侵地球政府却软弱无能的危机时刻，奋起抵抗并保卫家园的神奇故事。梦工厂的科幻路数一直算是别具匠心，游戏版也顺其自然地延续了这一点，本作遵循动画原作的剧情，在此基础上增加新的地图和冒险。

推荐指数 ★★☆☆☆

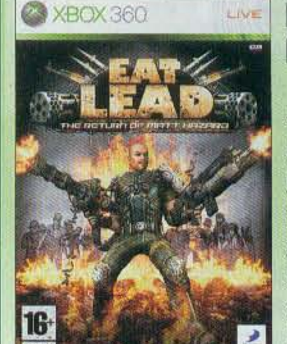
吉他英雄 金属制品

发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年3月29日

本作是"《吉他英雄》系列"第二款专门为世界著名摇滚乐队打造的作品。游戏以摇滚乐坛最具传奇色彩和代表性的重金属乐队之一，金属制品乐队（Metallica）的成员为主角，为玩家讲述这支老牌乐队的伟大成轨迹。另外，为了满足FANS们的要求，本作还收录了金属制品的大量经典曲目，让这款游戏成为真正的金属制品专辑。

推荐指数 ★★★★☆

吃我的枪子 马特·哈泽德回归



发行商	D3 Publisher	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年3月31日

本作是由开发《死人头弗雷德》的VCS开发，剧本十分荒诞，讲述游戏厂商Marathon Megasoft的新老板突发奇想，以80年代老牌动作游戏英雄马特为主人公开发了一款次世代新作，让他在游戏中与之前作品中登场的众多敌人们作战，再次证明其射击名手的英雄地位，然而，在游戏的世界中无论是谁使用该游戏引发马特死亡，游戏中的一切都将变为现实……

推荐指数 ★★☆☆☆

11只眼 交错的视线

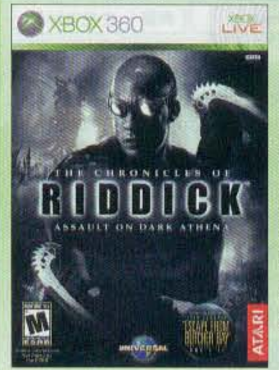


发行商	5pb.	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年4月2日

游戏早在2008年就登陆了PC平台，作为移植版，本作除了加入新角色、原创剧情补完以及还有大量的追加要素，并采用同一时间描述主人公以外视点的新系统"Cross Vision"。另外还加入了新剧本"空虚境界"，而原创剧本也设定成新主人公"天见修"，以其视点去了解原剧本的主人公"月驱"的故事，也使得原剧本与新剧本的交错成为X360版最大的特点。

推荐指数 ★★★☆☆

星际传奇 突袭黑暗雅典娜



发行商	Atari	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年4月7日

游戏距离前作《逃离屠杀湾》已经过去4年多，现在雷迪亚克的逃生之旅再次展开。作为次世代重制但某种意义上更像续作的《突袭黑暗雅典娜》，除了视觉和声音效果上的大幅度提升以外，新加入的联机要素也使得游戏不那么单调。主人公依然将由好莱坞硬派动作明星范·迪塞尔出演，喜欢他的玩家可以在本作中再睹其风采。

推荐指数 ★★☆☆☆

教父2



发行商	EA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年4月7日

本作是根据著名黑手党题材电影《教父》系列改编的同名游戏的第二部续作，继续着那跌宕起伏的家族之间的纷争。游戏的系统在前作的基础之上有所创新，打造自己的家族，是任何一个"教父式"黑帮的最终目标，而作为核心的家族系统在本作更是彰显了这一点，玩家一边锻炼着自己的能力、提升着自己的地位，又一边要拉拢拥有各种本领的手下，来组成庞大的势力。游戏同时具备《横行霸道》式的高自由度动作要素和俯瞰视角的即时战略要素，玩家既可以体验在生意场上与敌人的明争暗斗，也能够直接亲身参与每一场争夺纽约黑帮势力范围的激烈战斗。

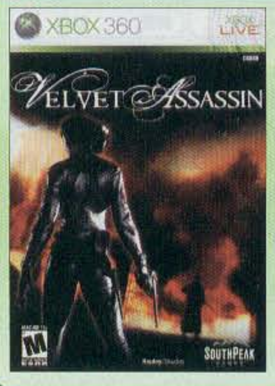
推荐指数 ★★★★☆　概述 家族情仇由你来重新演绎！





画面：　游戏性：
音乐：　耐玩度：
难度：　经典度：

天鹅绒刺客



发行商	Gamecock Media Group	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年4月14日

游戏以二战期间英国传奇女英雄的故事为主线，但剧情设定上由原先的以史实为主转变为更加偏向于超现实主义风格。在游戏中玩家依然扮演Violette，直接投身到反抗第三帝国对欧洲残暴统治的抵抗事业中去。不过制作小组显然没有在潜入类作品方面下功夫，AI的视角判定不严谨且不合理、动作生硬等很多系统上的诟病都让人在游戏过程中产生不快。

推荐指数 ★★☆☆☆

夏洛克·福尔摩斯 VS.开膛手杰克



发行商	Focus Home Interactive	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年4月20日

玩家将在游戏中扮演传奇侦探夏洛克·福尔摩斯，在助手华生医生的帮助下，深入伦敦最阴暗的角落寻找开膛手杰克，设法寻找神秘杀手的作案规律并将其绳之以法。百年疑案一直在不停地被拿出来进行各种改编，所幸本作在推理部分和悬疑感上拿捏得恰到好处，更穿插着那英伦的人文风情，游戏的体验就像是一场推理剧一般，很值得一玩。

推荐指数 ★★★☆☆

死亡微笑

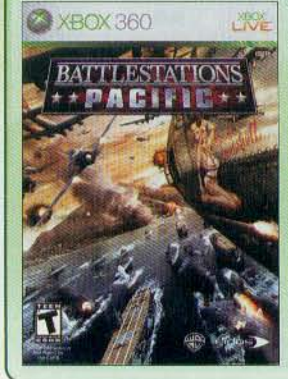


发行商	Cave	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年4月23日

本作移植于2007年10月推出的同名街机游戏，以幻想异世界为舞台，描写了一群在现实世界中生活却被吸进异世界里去的少女们与突然出现的魔物对抗的故事。游戏关卡和难度可以由玩家自行选择，所以新手也很容易就能适应系统，移植版在原作的基础上追加大量新要素，并支持通过Xbox Live进行协力联机游戏，还可以将游戏回放进行记录保存。

推荐指数 ★★☆☆☆

二战著名战役 血战太平洋



发行商	Eidos	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2009年4月24日

本作是Eidos以第二次世界大战为背景的系列战略游戏的第二部作品，游戏讲动作和战略元素巧妙结合，以更胜于电影的游戏方式再现第二次世界大战期间美军和日军在太平洋上爆发的生死决战。游戏的单机战役模式包含两个章节，其中美军和日军各占一章。宏大的战争场面几乎重现了当年那场惊心动魄的战役，在Edios的二战课堂上留下了重重一笔。

推荐指数 ★★★☆☆

诅咒



发行商	Codemasters	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年4月30日

本作出自知名竞速游戏《科林麦克雷》系列"开发商Codemasters之手。游戏以一个半虚构的19世纪为背景，在这里，科技的飞速发展促进了工业革命，长达10年的南北战争的却耗尽了美国东海岸的自然和工业资源，南北两大集团的冲突也就由此爆发。游戏中融入了竞速的元素，伴随着帅气而敏捷的摩托车，玩家也可以操纵角色施展那如杂耍特技般的动作。

推荐指数 ★★★☆☆

圣域2 堕落天使



发行商	cdv Software	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年5月12日

本作是2004年推出的魔幻题材A·RPG游戏《圣域》的次世代前传性质作品，游戏的故事背景被设定为前作剧情的2000年前。玩家可以从6名不同种族及性别的角色中任选一名开始游戏，而其中4名角色的发展方向将会有正邪之分，故事的结局如何将由玩家来决定。最大的进化来自于画面，新的物理引擎下，本作的画面和逼真度大幅优于前作。

推荐指数 ★★★☆☆

X战警前传 金刚狼



发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月1日

游戏是根据20世纪福克斯公司今年的同名电影改编的作品，展现X战警中的超人气角色金刚狼诞生的故事，游戏除了再现电影中的经典片段外，还对电影原作进行了扩展，从金刚狼逃出X兵器研究设施到后来非洲大陆的冒险，揭秘了金刚狼不为人知的神秘过去以及围绕他所展开的一系列恩怨情仇。众所周知，现在欧美地区会趁着大片上映期间顺势推出游戏版，借着电影的势头往往能够大卖一笔，而游戏本身的素质则大多让人不敢恭维……而本作的出现则是"破天荒"地打破了常规，游戏优秀的打击感和爽快充满魄力的终结技都让人们对"配套作品"的印象大为改观。

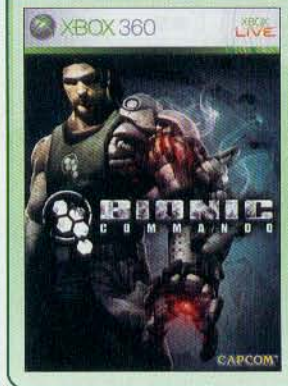
推荐指数 ★★★★☆ | 概述 难得的电影改编神作！





画面	■■■■□	游戏性	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□
难度	■■□□□	金刚度	■■■■■

生化尖兵

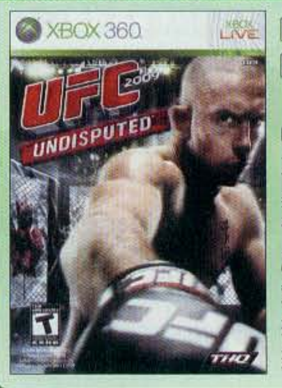


发行商	Capcom	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月18日

本作是于1988年诞生于任天堂FC平台的《希魔复活》的次世代续作。游戏继续讲述了传奇特工内森·斯宾塞的超级英雄之路。经过全新3D引擎描绘后，往日生化尖兵那个生硬的形象和场景都消失了，茂密的丛林、被毁的城市的每一个细节都表现了出来，而原汁原味的动作手感和系统依然保留并得到强化，也是系列老粉丝们赞赏的热点。

推荐指数 ★★★☆☆

终极格斗锦标赛2009 无可辩驳



发行商	THQ	类型	格斗
游戏人数	1人	发售日	2009年5月19日

UFC是美国举办的综合格斗赛事"Ultimate Fighting Championship"的缩写，由于格斗技巧种类的多样，以及规则的宽松原则，使得其在美国本土具有很高的人气，本作就是根据美国人气铁笼格斗比赛终极格斗锦标赛为蓝本改编而成的游戏作品，由UFC官方提供授权，玩家在游戏中可以选择扮演众多著名UFC格斗名将，在擂台上一展身手，拳拳到肉的感觉确实让人无可辩驳。

推荐指数 ★★☆☆☆

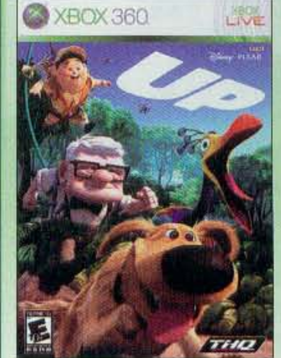
终结者 救世主

发行商	Warner Home	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年5月19日

如果说《金刚狼》的游戏改编作能打 9 分的话，本作恐怕连及格线都到不了了，无论是建模的精细成都还是贴图都十分糟糕，射击感苍白无力，而系统更是简单枯燥，可以选择使用的枪械少之又少。剧情上对电影版完全起不到互补作用，反而是在画蛇添足，可以看出来角色以及关系的处理根本就没花心思，绝对是趁着电影推出的骗钱之作。

推荐指数 ★☆☆☆☆

飞屋环游记

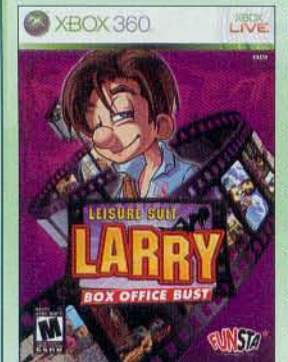


发行商	THQ	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月26日

原作讲述的是卡尔 · 弗雷德里克森一辈子都梦想着周游世界、尽情挥洒人生，然而直到 78 岁他也没付之于行动，一个 8 岁的探险家拉塞尔的到来促使他重新审视起自己的生活，随即两人结伴开始探险。游戏中除了主人公卡尔和拉塞尔外，还将有狗 Dug 以及鸟 Kevin 等作为可操作角色登场。游戏还将支持多人联机对战，最多 4 位玩家将一同体验空中对战的乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

花花公子拉瑞 票房崩溃

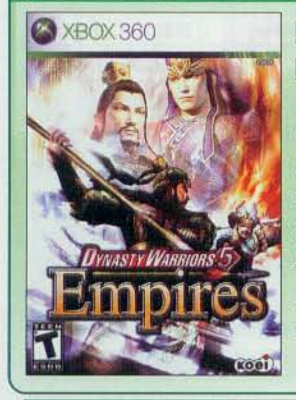


发行商	Sierra	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年5月26日

"《花花公子拉瑞》系列"是 PC 平台上著名的恋爱冒险游戏。与《心跳回忆》等日系恋爱游戏不同，以欧美玩家为对象，游戏在表现方面显得更为大胆开放。因此本作与前几作一样被加入了严格的年龄限制。本作包含许多动作小游戏，玩家需要逐一通过来获得更多的游戏情报。另外游戏中充斥着的好莱坞恶搞元素也会让你会心一笑。

推荐指数 ★★★☆☆

真 · 三国无双5 帝国

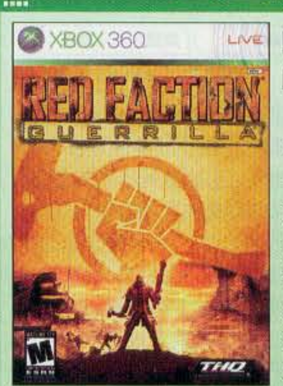


发行商	Koei	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月28日

每一作《真 · 三国无双》都要出一个"帝国"似乎已经成传统了，本作延用了五代的新引擎，场景表现和人物动作和正传没有太大差别，和四代的"帝国"比起来，游戏特别推出了新的卡片系统，使玩家在战场上更偏重于策略的使用，而不是一再"无双冲到底"，这也使得"帝国系列"和无双"正传"越来越区分开来。

推荐指数 ★★★☆☆

红色派系 游击队



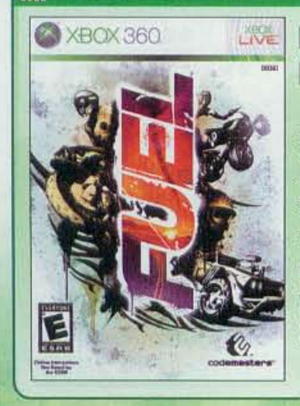
发行商	THQ	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年6月9日

"《红色派系 游击队》系列"在欧美玩家中的人气一向很高，作为次世代主机上的第一款正统续作，本作达到了相有的高度和素质，画面、系统无一不佳，丰富的武器和载具也让人流连忘返，多线式的故事进行模式很容易让人想到《横行霸道》。系列最著名的地形破坏系统也在本作中再一次发扬光大，游戏在公布时的豪言"完全可破坏场景"也得以圆满，流程中包含了各种帮助你实现破坏目标的道具、武器、载具，其丰富程度绝对超乎你的想象，跳上一辆多功能车，开始疾驰在野外寻找更大的可摧毁目标，还可以看到很多人驾车或是步行干着自己的事，相当的活灵活现。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 无所不破！



野性燃料

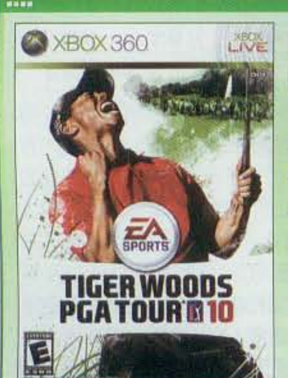


发行商	Codemasters	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年6月2日

游戏的背景设定在遥远的未来，由于全球气候突变导致各种自然灾害频发，人类文明面临空前能源和生存危机。为了争夺所剩不多的化石燃料，人们开始通过赛车的方法决定能源的归属权，一种周游世界挑战极限的车手随之应运而生。游戏中的场景非常庞大，玩家可以在海啸席卷后的沙漠、雪崩后的群山、被遗弃的大都市中自由穿梭。

推荐指数 ★★★☆☆

泰格伍兹PGA巡回赛 10

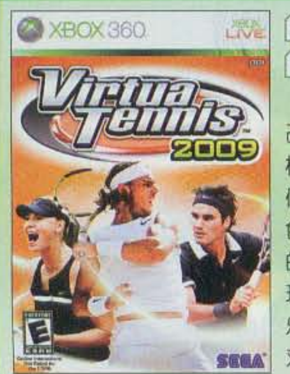


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年6月8日

随着新一年到来，EA雷打不动的“《泰格伍兹》系列”也挥杆进入新的赛季。续作将依旧遵循系列以往的一贯风格和特点，在此基础上增加新要素和新模式，最为显著的变化是美国公开赛的加入，即美国高尔夫球协会冠军杯，同时也有新的规则引入。除此之外，本作中的观众比以前更加真实，知名体育评论员提供的现场解说也增强了实况感。

推荐指数 ★★★☆☆

VR网球2009



发行商	SEGA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2009年6月9日

在《VR网球2009》中玩家可以创建自己的原创角色，并参加全新的世界杯巡回锦标赛，与其他超过20名以上的顶尖网球好手们一较高下。同时游戏内还新增了七名新角色，以及三名传奇网球名将登场。除了丰富的人物之外，游戏中还收录12种迷你游戏让玩家可以自己或是跟最多三个朋友们一起同乐，玩家也可以用自己创建的角色参与在线对战。

推荐指数 ★★★☆☆

虐杀原形



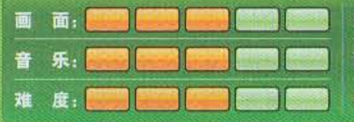
发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月9日

本作是一款开放式自由式动作冒险游戏，类似《横行霸道》系列”。游戏的主角Alex Mercer本是一名在科学实验中遭遇基因变异的倒霉蛋，然而突变的同时也获得了超乎常人的强大能力。当主角杀死路人或敌人时便可以吸收他们的记忆、能力，甚至能变成他们的样子。随着吸收被杀死敌人以及路人的数量不断增加，Alex的能力也会随之逐渐增强。最终能够学会诸如将自己的身体变化成武器攻击或是硬化身体表面皮肤以抵御敌人进攻等神奇的能力，并且恢复自己的记忆。游戏的动作感十足，那种毫无顾忌地狂奔在曼哈顿的畅快绝对让你大呼过瘾，通过吸收记忆来推进剧情发展的方式也十分出彩。

推荐指数 ★★★★☆　概述 这年头都在流行不是英雄的英雄









捉鬼敢死队



发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月16日

游戏延续了系列的剧情，让你通过游戏亲身体验一次捉鬼之旅。故事设定在1991年，讲述了电影第二部结束两年后的故事。由于捉鬼敢死队大受雇主们的欢迎，队伍的业务多到接不过来。他们需要寻找第五个成员，也就是玩家扮演的新角色。尽管多人模式中你可以自己选择那些经典的捉鬼队员，但在单人模式中你只能老老实实的做你的菜鸟。

推荐指数 ★★★☆☆

吉他英雄 流行精选

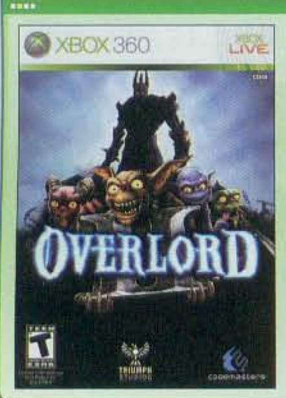


发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年6月16日

游戏收录了48首来自《吉他英雄》、《吉他英雄II》、《吉他英雄再演：摇滚80年代》和《吉他英雄III 摇滚传奇》中的原唱版经典曲目，在游戏系统方面，本作仿照最新作《吉他英雄 世界巡演》，加入演唱和鼓的部分。游戏还支持自创曲目的“音乐工作室模式”和“分享模式”，同时支持线下和线上联机游戏，与好友一起弹奏一曲未尝不是一件乐事。

推荐指数 ★★★☆☆

霸王II

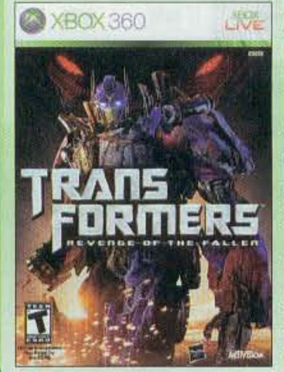


发行商	Codemasters	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年6月23日

本作是Codemasters公司的动作冒险游戏《霸王》系列的最新续作，在游戏中玩家将再次组建自己的军队并亲身参与征服世界的全过程。游戏强化的画面和故事情节更加出色，增加了一系列新要素，其中包括训练小妖怪驯服野狼或其他野兽，驱使它们当作坐骑参与战斗，还可以通过训练不同种类的坐骑来提升部队的机动性或破坏性。

推荐指数 ★★★☆☆

变形金刚 堕落者的复仇



发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月23日

本作是有同期上映的同名电影改编而成，同时也是作为次时代《变形金刚》的续作。同电影一样，游戏中呈现出了更多的场景，每一个变形金刚都有着自己独特的能力与武器装备，玩家要分别操作汽车人和霸天虎势力前往执行任务，并进行这钢铁之间的战斗。另外玩家还可以通过网络与朋友们进行全新的联机模式，与各地的“变迷”们交流。

推荐指数 ★★★☆☆

时空跳跃

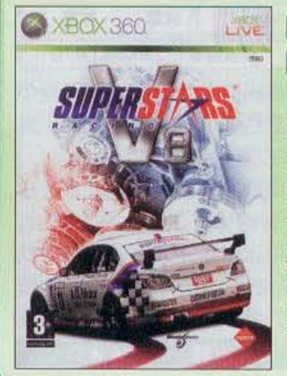


发行商	PROTOTYPE	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年6月25日

本作是2007年发售的同名PC游戏的移植版，《时空跳跃》讲述主人公某日发现了一名晕倒的少女，而这位少女竟然是女主人公长濑步的幼年期模样。就这样"现在"的长濑步和"过去"的长濑步同时出现在一个时代……除了出色的剧情外，游戏的最大特点就是乍一看是近似于3D与2D之间的画面表现模式，这种处理方式在GAL游戏中并不多见。

推荐指数 ★★★☆☆

苍翼默示录

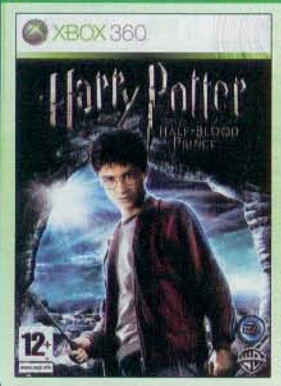


发行商	ArcSystemWorks	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2009年6月25日

本作是街机版的家用机移植版，在2008年11月开始于日本运营的街机版基础上进行了一系列调整和改良，由人气2D格斗游戏《罪恶装备》系列的开发小组负责制作，本作中最富创新的就是引入了3D格斗游戏中的不能起身姿势的设定，使得起身后的压制策略更富有变化，这也是不同于其他2D格斗游戏的最大区别，也证明了制作组出色的创造力。

推荐指数 ★★★★☆

护君被诅咒了！

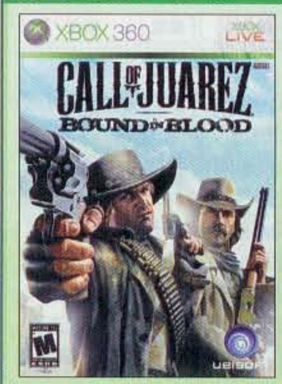


发行商	G.rev	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年6月25日

本作原是2008年登陆街机平台的射击游戏，画面有点恐怖之余又带点可爱风格，玩家要以"诅咒之力"去获得高分数，游戏特色是，在传统的射击游戏由下至上前进的基础上加入了左右移动，以躲避游戏中出现的危险陷阱并"净化"游戏中出现的敌人。X360版除了重现街机版的原有内容，还加入了新的故事模式，新增角色也已下载内容的形式追加。

推荐指数 ★★☆☆☆

超级明星V8房车赛



发行商	Codemasters	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年6月26日

本作是意大利V8房车赛官方授权模拟游戏，奥迪、宝马、美洲虎、玛莎拉蒂等众多欧洲新老经典名车将在游戏中悉数登场。游戏以汽车的真实驾驶感为基础，着重强调了驾驶的真实度，每辆汽车都有不同的驾驶感觉以及调校方案。玩家可以在世界各地的真实赛道驾驶这些车辆，也可以在不同的天气下进行紧张刺激的比赛。

推荐指数 ★★★☆☆

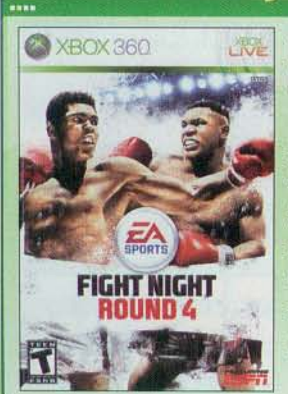
哈利波特与混血王子

发行商	EA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月30日

本作是J.K.罗琳风靡全球的魔幻小说"《哈利波特》系列"第六部电影游戏化的同名作品，与电影版同期上市。游戏依然以主人公哈利·波特及霍格沃茨魔法学校同伴们的冒险故事为主线，逼真的画面简直可以和电影相媲美，人物和场景的描绘都很出色。食死徒的阴谋、伏地魔的身世、神秘混血王子的秘密……一切都有待你到游戏中去揭晓。

推荐指数 ★★☆☆☆

拳击之夜4



发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年6月30日

EA公司著名的"《拳击之夜》系列"迎来第四场比赛，游戏依然以真实拳击为目标，运用新的物理引擎和动画手段再现紧张激烈的拳击比赛盛况。除此之外，游戏中还增加许多新的动作和新的系统，而众多现实中的重量级知名选手的登场也给拳击爱好者们不小的诱惑，包括迈克·泰森和穆罕莫德·阿里在内的多位拳王。

推荐指数 ★★★☆☆

狂野西部 生死同盟

发行商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年6月30日

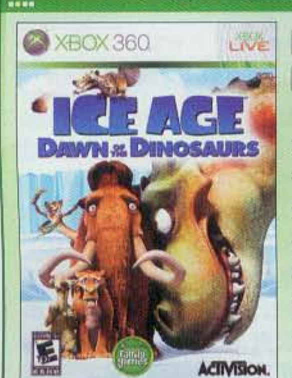
以19世纪的美国为舞台的《狂野西部》充满着十分典型的西部风格，游戏以主视角射击为主要方式，而且还加入了冒险、动作等成分，大大提高了作为一款FPS游戏的可玩性。续作《狂野西部 生死同盟》依旧保持着这种风格，游戏从McCall兄弟两人的角度去讲述这个西部的故事，玩家需要一路从墨西哥至美国乔治亚州展开冒险，在美国南北战争与墨西哥战争等故事背景下闯荡。玩家可以依照角色的长处，选择扮演雷(Ray)或托马斯(Thomas)二人感受不同的操作风格，如擅长短程或长程射击、双手枪或长程步枪等，甚至还能一睹19世纪美国西部牛仔的经典一对一枪战的对决镜头。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 这是一场西部狂潮



项目	评分	项目	评分
画面	5/5	游戏性	4/5
音乐	3/5	耐玩度	4/5
难度	3/5	牛仔度	5/5

冰河世纪3 恐龙的黎明



发行商	Activision	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2009年6月30日

本作与电影版同期推出，经历了前两集的历险之后，长毛象曼弗瑞德、树懒希德、剑齿虎迪亚戈又遇到了新麻烦，不知道从哪里蹦出来的霸王龙掳走了希德，它们唯有历尽艰险，才从厚厚冰层下的恐龙栖息地拯救同伴。游戏有6名可供操纵的角色，每一名角色都有擅长的绝活，包含有8个多人关卡，玩家还可以通过局域网进行联机。

推荐指数 ★★☆☆☆

恶魔使者 地狱的复仇

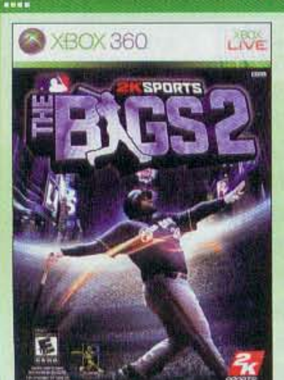


发行商	Playlogic	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年7月2日

本作是2007年发售的PC版同名游戏的家用机移植版。游戏依然以原秘密部队"天之光(Etherlight)"成员赖恩的视角展开，描写他在遭到组织背叛并追杀后，为了生存和复仇奋起反击的故事。玩家在游戏中可以使用种类丰富的超能力和武器与敌人对抗，但要打倒同样具备特殊能力和精良装备的敌人，则更需要你的智慧和勇气。

推荐指数 ★★☆☆☆

职棒大联盟2



发行商	2K Sports	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年7月7日

本作为所有棒球游戏爱好者甚至整个体育游戏界带来的冲击是前所未有的。游戏采用了与众不同的表现方式，在画面上，着重塑造有着英雄般传奇经历的大联盟棒球运动员和壮观的比赛球场这两方面上。玩家在游戏中可以使用令人不可思议的投球、打击和守备动作，此外还有具备夸张特效的"威力强化"特技帮忙，整个比赛过程令人瞠目结舌。

推荐指数 ★★★☆☆

豚鼠特攻队



发行商	Disney	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年7月21日

本作根据迪斯尼同名动画电影改编，玩家以可爱而致命的豚鼠特工的视角展开冒险，游戏的主人公达尔文，是一只拥有许多神奇小发明的豚鼠特工，灵活运用它身上的各种武器和小道具，是打败敌人、破解各种机关谜题的关键，同时也是最大的乐趣所在。另外，游戏中的敌人数量大大超过电影版，让玩家可以充分体验战斗的乐趣。

推荐指数 ★★★☆☆

勇士 战士传奇



发行商	Evolved Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年7月21日

游戏通过追寻一名印第安勇士的冒险来展现他传奇的一生。玩家在游戏中扮演少年时代的勇士，运用智者传授的智慧，凭着过人的胆识和勇气，对抗邪恶的Wendigo保护自己的家园。游戏的场景规模庞大、类型丰富，玩家将面对各种各样不同敌人和机关陷阱的挑战，也能够借助从动物们身上学习的特殊能力以及印第安的古拉法术来强化自己。

推荐指数 ★★☆☆☆

真名法典II



发行商	NBGI	类型	角色扮演
游戏人数	1～2人	发售日	2009年8月6日

登陆次世代主机的《真名法典Ⅱ》不仅画面效果将比前作大幅提高，全新的战斗系统也带给了老玩家们新鲜的体验，地图可以上直接展开的无缝战斗，游戏中玩家可即时切换操作角色，透过切换领队其他由电脑操控的队友一同作战；战斗系统是融合了动作要素以及统领同伴们"统率感"的回合制战斗系统。游戏中玩家将扮演丧失记忆的青年主人公裘特，在机缘巧合下加入南部军，与流亡公主洁菲一同展开讨伐弑君宰相休恩赛特的作战。本作中的支线任务数量非常繁多，但系统非常体贴的任务提示博得了不少玩家的好感，另外各式各样的迷你小游戏也十分出彩。

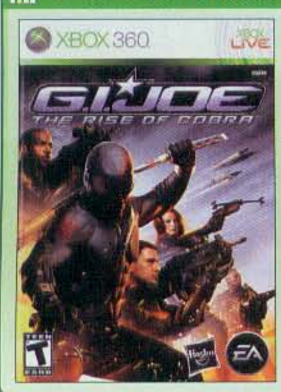
推荐指数 ★★★★☆ 概述 今年不能错过的RPG。





项目	评分	项目	评分
画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■□□
难度	■■■□□	绮丽度	■■■■■

G.I.JOE特种部队 眼镜蛇的崛起



发行商	EA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年7月27日

公爵、火石、红发女郎、男爵夫人、眼镜蛇指挥官……相信"特种部队"这个经典动画题材你一定不会陌生，《G.I. JOE》是根据Hasbro公司出品的人气模型G.I. JOE特种部队所改编的电影作品，详细描述了邪恶的眼镜蛇部队的发展起因，本作是与电影同期推出的游戏版，在游戏中有12位主人公登场，故事承接电影版，并且支持分屏合作游戏。

推荐指数 ★★★☆☆

格斗之王XII

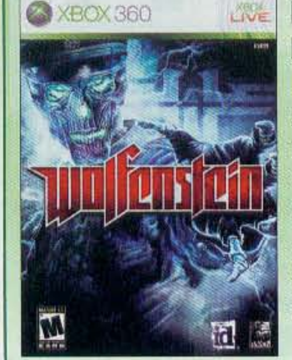


发行商	SNK Playmore	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2009年7月30日

作为"《格斗之王》系列"最新作，本作并没有给爱好者们带来太大的震撼，反而让人觉得这个系列已经渐行渐远……虽然游戏在角色和场景表现都比前作大幅提高，但严重的锯齿和马赛克严重影响了体验的心情，给人感觉是硬生生拉大的画面。不过游戏采用的防御打击、相杀、贴叠等全新系统也看出了制作方改革创新的决心。

推荐指数 ★★★☆☆

德军总部

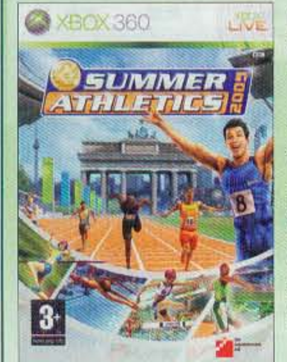


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年8月4日

《德军总部》此次搭载了新引擎的经典复刻之作，距离上一款作品已有8年之久，故事背景为《重返德军总部》之后，玩家要继续扮演盟军的超级士兵威廉。游戏融合了科幻风格以及时期的德国纳粹党的时空背景，优秀的画面素质以及充满奇幻色彩的改编历史都给了系列爱好者们以感动，也给了系列新玩家们以震撼。

推荐指数 ★★★☆☆

夏季运动2009



发行商	49Games	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年8月7日

夏天是运动竞技尤其是田径比赛的季节，每年也往往在此时会有多款相关题材的游戏面市，本作就是其中之一。游戏中收录了多个丰富多彩的夏季运动，项目包含了跑、跳、投等田径以及游泳等几大类，数十种之多，玩家可以在游戏中挑战个人最好成绩或是与其他运动员争夺金牌，感受竞技体育的火热与激情。

推荐指数 ★★☆☆☆

渡鸦战队 暗刃行动

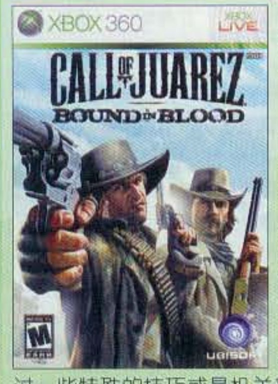


发行商	Evolved Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年8月11日

本作是一款结合第一人称射击和即时战略要素的动作游戏，玩家要指挥渡鸦战队的两个突击小队深入亚玛逊原始丛林深处执行秘密任务。游戏的第一人称射击部分和即时战略部分接合十分紧密，每个突击小队由4名士兵组成，除了标准的主武器以外，每名队员还配备有一种特殊的副武器，用以在战术配合中发挥功效，非常讲究策略。

推荐指数 ★★☆☆☆

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院



发行商	Eidos	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年8月25日

本作可谓是超级英雄题材中的游戏精品！制作组在开发过程显然参考了不少知名的成功作品，如《生化奇兵》、《潜龙谍影》等，但并没有盲目地进行抄袭模仿，而是十分贴合《蝙蝠侠》世界观制作出了一款精良的作品。战斗的硬派风格将蝙蝠侠的帅气、冷酷完美展现出来，BOSS战不在少数，而且其中并非全部以战斗为主，比如有一些BOSS战需要玩家尽可能避免正面接触，通过一些特殊的技巧或是机关来打倒敌人。另外，除了小丑以外，包括急冻人、谜语人、毒藤女在内的系列知名反派悉数登场，可谓是超级豪华。另外游戏还包含的许多解迷要素也极大地满足了剧情派玩家们。

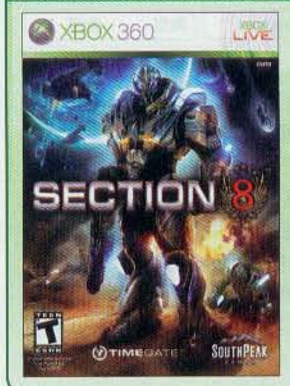
推荐指数 ★★★★★ 概述 简直就是游戏版的《黑骑士》。





画面	■■■■■	游戏性	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	完美度	■■■■■

第8区



发行商	Gamecock	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年8月25日

《第8区》是即时战略游戏系列《可汗》开发商TimeGate工作室开发的一款次世代FPS新作，游戏实现了类似于《战地》中那种超大地图和团队游戏的目标，还加入了很多科幻元素。本作同时融入了战略战术的运用，玩家可以对战场环境进行自定义，还可以操控一个精英陆战团队进行战斗，核心的复活系统也为整个对抗体验带来了乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

秋之回忆6～T-wave～



发行商	5pb.	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年8月27日

超人气美少女恋爱AVG游戏《秋之回忆》，本作是系列的第六弹续作，是2008年8月发售的PS2版同名游戏的移植。游戏邀请了平野绫、后藤邑子、田中理惠和宫崎羽衣等一批人气声优助阵，故事讲述了前作"中断的影片"的1年之后，以本志雄与女主人公们之间的三角恋情为主线，展开的那段令人回味无穷的美丽爱情故事。

推荐指数 ★★★☆☆

梦幻夜总会

发行商	D3 Publisher	类型	模拟
游戏人数	1人	发售日	2009年8月27日

本作是自开发商D3 Publisher被NBGI宣布收购后发表的首款游戏，号称要让玩家体验到成人世界的恋爱，玩家要扮演夜店里的顾客，与这些在大人社交场内工作、内心却清澈无垢的夜店少女们举杯倾谈。本作无论是3D＋2D的渲染画面、还是游戏元素方面、我们可以都找到《偶像大师》的影子，而除了出色的画面外，游戏的声优阵容同样十分强劲。

推荐指数 ★★★☆☆

秋之回忆6 Next Relation



发行商	Playlogic	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年7月2日

本作是2007年发售的PC版同名游戏的家用机移植版。游戏依然以原秘密部队"天之光(Etherlight)"成员赖恩的视角展开，描写他在遭到组织背叛并追杀后，为了生存和复仇奋起反击的故事。玩家在游戏中可以使用种类丰富的超能力和武器与敌人对抗，但要打倒同样具备特殊能力和精良装备的敌人，则更需要你的智慧和勇气。

推荐指数 ★★☆☆☆

吉他英雄5



发行商	MTV Games	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年9月1日

《吉他英雄Ⅴ》收录了超过25位新歌手的新曲目，其中有来自当下最热门乐队的最新曲目，也有经久不衰的经典老歌。游戏还增加了一系列新模式，全新的"吉他英雄音乐工作室"模式中，玩家可以随意组合乐器进行演奏，还可以体验新的"摇滚音乐节"多人联机，此外挑战玩家之间默契程度的"合奏时刻"也十分有趣。

推荐指数 ★★★☆☆

迷你忍者

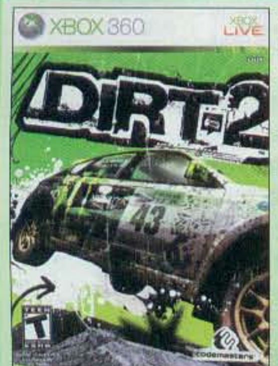


发行商	Eidos	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月8日

此款游戏可能被很多玩家忽略，因为名字里的"mini"，其实这是一款颇费时间制作出来的精良之作。本作绝不不逊于其它动作游戏的手感，流畅的画面帧数以及隐藏收集要素，外加游戏中的丰富的忍术设定，无一不让这款看上去小品级的游戏一玩就脱不了手。卡通3D渲染的Q版造型非常可爱，画面整体也是干净得毫无杂质。

推荐指数 ★★★☆☆

尘土飞扬2



发行商	Codemasters	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年9月8日

《尘土飞扬2》是前作的正统续作，游戏依然以充满激情和爽快感的野外拉力为核心。本作除了在画面和物理特效等方面将比前作有所飞跃以外，还增加支持多人对战的在线联机模式以及供车迷们交流的社区要素。游戏以惊艳的游戏画面和爽快的游戏节奏将玩家带入紧张刺激的越野拉力赛车世界。玩家可以在游戏中辗转于风格迥异的九大场景，尽情体验极限运动独特的魅力。游戏在车损、雨刷等细节表现上都下足了功夫，让人体验到了什么叫做"完美"。在以公路赛为主的竞速游戏大行其道的今天，《尘土飞扬2》无疑是一道旋风，给处在边缘地位的拉力赛博回了玩家的关注和喜爱。

推荐指数 ★★★★☆　概述　拉力赛中的王者。

画面：	游戏性：
音乐：	耐玩度：
难度：	拉力度：

黑死神 空中猛禽

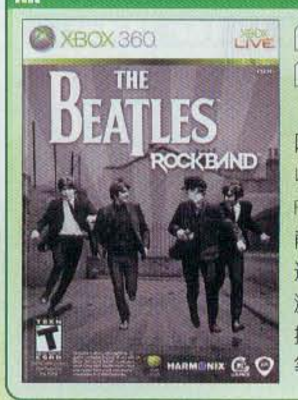


发行商	1C	类型	模拟
游戏人数	1人	发售日	2009年9月8日

本作是育碧著名的空战射击游戏系列的次世代最新作，游戏原名取自前苏联声名显赫的伊留申IL-2战机，而"斯图莫维克(Sturmovik)"则是俄语对地攻击机的缩写。本作以第二次世界大战东线战场上前苏联与德国法西斯的惨烈较量为主线，为玩家再现这场欧洲战场上空前绝后的空战。另外游戏的配音由著名演员Joss，Ackland负责。

推荐指数 ★★☆☆☆

甲壳虫 摇滚乐队

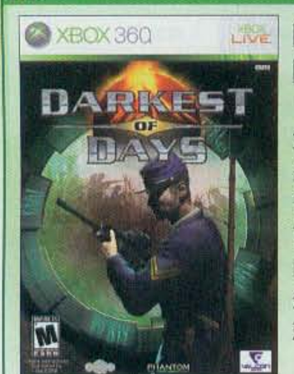


发行商	MTV Games	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年9月9日

甲壳虫作为目前为止世界上最伟大的乐队，一直都在受到新老歌迷的不停追捧，本作收录了包括《Please Please Me》、《Abbey Road》在内的甲壳虫乐队于1962年～69年之前创作的45首歌曲。在游戏中，玩家将会成为这个伟大乐队的一部分，不仅能够通过演奏重温经典，还将有机会亲自去创造历史，体验一个摇滚乐队的不仅是现场演出，还有录音室排练等全部生活。

推荐指数 ★★★☆☆

黑暗时代

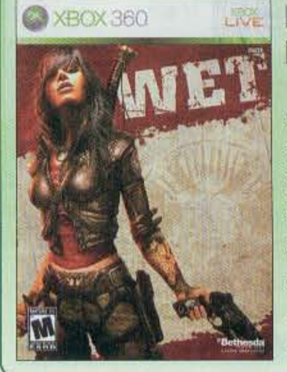


发行商	Phantom EFX	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年9月10日

本作是根据真实历史改编的一款主视角射击游戏。玩家将跨越时空前往那些历史上的"黑暗时代"，亲身体验美国南北战争、第一次世界大战、第二次世界大战以及古罗马战争等残酷的战争，并将人类的未来向正确的方向修正。人类史上的所有深远影响的战争都在本作中一一再现，游戏简直就是一款人类战争博物馆。

推荐指数 ★★☆☆☆

湿

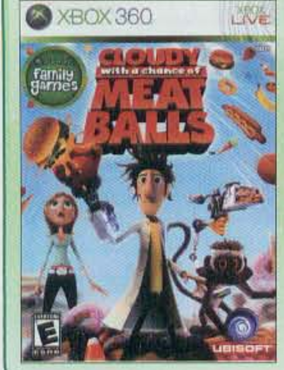


发行商	Sierra	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月15日

游戏主要讲述的是性感的雇佣杀手Ruby的冒险，她居住在沙漠中的废弃机场里。她会接受任何觉得有意思的工作(当然还得有丰厚的报酬)，这些工作包括：偷窃特殊的东西、充当保镖、暗杀等等。游戏中你可以迅速的在枪战、杂耍般的格斗和剑技之间迅速切换，动作要素还比较丰富，再加上女主人公性感矫健的身形，给游戏加分不少。

推荐指数 ★★★☆☆

美食从天降



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月15日

主人公弗林特·劳克伍德从小就热爱发明，但他捣鼓出的稀奇古怪的玩意除了能制造混乱，没有一次成功。长大成人之后，弗林特依然孜孜不倦，为了解决全球日益严重的食物短缺问题，这一次，他终于成功了。彩色的云朵载着无数美食飞来——汉堡、意大利面、冰激凌等等等等。游戏中玩家将扮演主人公，解除天降美食的危机。

推荐指数 ★★☆☆☆

欧洲英雄

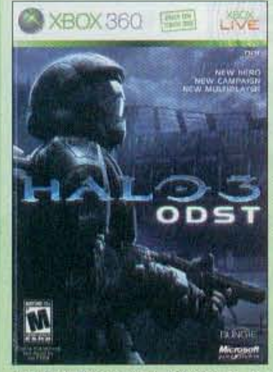


发行商	Red Mile	类型	模拟
游戏人数	1人	发售日	2009年9月15日

作为2005年《太平洋英雄》的续作，《欧洲英雄》同样选择了第二次世界大战作为舞台背景。本作把故事的表现重点全部集中在硝烟弥漫的欧洲大陆天空，为玩家展现二战中最为壮阔和惨烈的空中较量。与前作相比，游戏更换了全新的引擎，在具备多个不同风格模式的同时还支持多人联机对战，让你和好友一起体验空战的乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

光环3 天降神兵



发行商	Microsoft	类型	主视角射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年9月22日

作为"《光环》系列"的最新作，游戏秉承了系列一贯的优秀的射击手感和宏大的战斗场面，玩家将跟随游戏的几位主人公再次鏖战于硝烟弥漫的"新蒙巴萨"战役。而游戏也是第一次没有以士官长为主人公，而是以新主人公(特种部队ODST队员)的视点体验《光环3》的故事，让人深刻体会到普通士兵的努力和牺牲以及战争的残酷无情。在画面上与三代区别不大，爆炸效果一如既往的华丽，妖姬号的弹雨，亡魂号的曳光能量弹，都让人有了一种身临其境的震撼感。由于本作玩家扮演的是一名普通小兵，因此在系统上突出了团队合作和友军的作用，而非士官长那种孤胆英雄式的打法。

推荐指数	★★★★☆	概述	并非只有士官长一名英雄







画面	■■■■■	游戏性	■■■■■
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■
难度	■■■□□	完美度	■■■■■

极品飞车 变速



发行商	EA	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年9月22日

本次《极品飞车》的游戏水准相对于前几作来说有所回升，在吸取了第11作的经验教训后，本作再次将主题放在了模拟真实赛车上，而且有着不俗的表现。照片级质量的出色画面和近似真实的驾驶感受依旧是游戏的主要卖点所在。另外玩家随着流程的进行逐渐成长为一代车王的同时也能解锁不少成就，对于成就饭来说本作也是一个不错的选择。

推荐指数 ★★★☆☆

交叉利刃 猛冲



发行商	COMPILE HEART	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年10月1日

本作是由Capcom、Gust、NBGI、Idea Factory和日本一这五大厂共同授权开发的一款动作角色扮演游戏，其中收录包括《恶魔战士》、《魔塔大陆》、《玛娜传奇》、《魔界战记》、《新纪幻想》和《链金术士玛莉》在内的多款游戏中的人气角色，配合两名原创主人公，共同展开一场神奇的冒险之旅。而X360版也在原作的基础上追加新要素"斗技场"以及全新的过场CG动画。

推荐指数 ★★★☆☆

真·三国无双 联合突袭 特别版



发行商	Koei	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月1日

游戏最大的特点就是在继承系列游戏系统的基础上加入联机游戏要素，游戏中玩家扮演一位三国武将与同伴一同挑战关卡，联机游戏的最多人数为4人。本作搭载全新的"真·无双觉醒"系统，当满足一定条件时武将可以变身为充满斗气的鬼神姿态。此外X360版追加了新角色孟获，并支持在线联机游戏，系统方面还追加了共斗武将系统。

推荐指数 ★★★☆☆

星球大战 克隆战争 共和国英雄



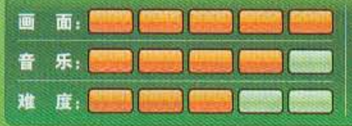
发行商	LucasArts	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月6日

《星球大战 克隆战争》讲述的是发生在电影版EP2与EP3之间的故事，历时三年的克隆人战争是改变银河系命运的重大历史事件，旧共和国的衰亡、帝国的崛起、绝地的没落都与之息息相关。乔治·卢卡斯及其团队重装上阵，计划用100集的篇幅为我们细致而全面地展现这场波澜壮阔、气势恢弘的星际大战，我们熟悉的或有待熟悉的各路星战人物将纷纷登场，大显身手，为广大星战爱好者带来全新的故事和更加震撼的体验。游戏版描写的则是动画版的第一季和第二季之间的故事，玩家除了可扮演天行者外，还可以操作殴比王等其他角色，并且支持在线联机的Co-op模式。

推荐指数 ★★★★☆　概述 原力与你同在！



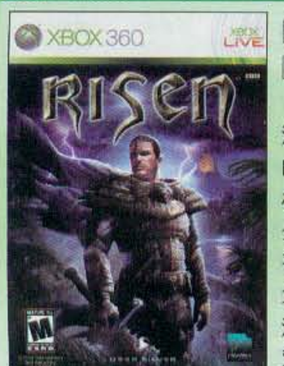






画面　音乐　难度　游戏性　耐玩度　克隆度

崛起



发行商	Deep Silver	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年10月2日

本作是一款奇幻风格的大型角色扮演游戏，故事的舞台设定在一个剑与魔法并存的中世纪风格魔幻大陆之上。游戏的自由度极高，场景十分庞大，玩家可以自行设计主人公，在不断地旅行和冒险中磨练自己，体验从平凡到英雄的伟大历程。丰富的任务和自由地角色培养方式都能令美式游戏爱好者感到满意，可以体验到100小时以上不重复的游戏经历。

推荐指数 ★★☆☆☆

NBA 2K10

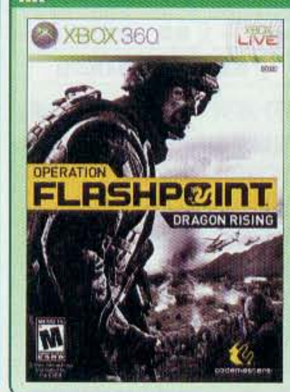


发行商	2K Sports	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年10月6日

本作是美国最著名的3大篮球模拟游戏之一，2K公司的"《NBA 2K》系列"的最新作，也是该系列诞生10周年的纪念作品。在本作中制作人员给玩家带来了以前所不曾体验过的全新感觉。本作新要素"NBA Today"能帮助玩家看到现实中NBA的赛况，而"MY Player"模式将使玩家在选秀中被球队挑走，然后开始自己的职业篮球之旅，与每一个篮球爱好者都不能错过本作。

推荐指数 ★★★☆☆

闪点行动2 巨龙崛起

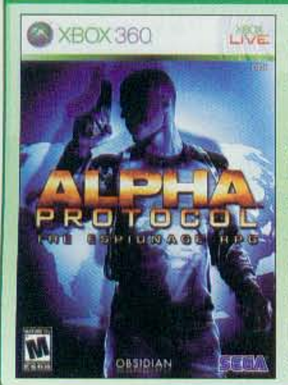


发行商	Codemasters	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年10月6日

本作是人气冷战题材"《闪点行动》系列"的最新续作，游戏继承了系列一直以来以逼真战术模拟为核心要素的传统，利用次世代主机的机能，为玩家再现更加壮观的战场和更加激烈的战争。相比现今大有泛滥趋势的现代战争题材FPS游戏普遍采用的快节奏射击，本作更强调稳健的游戏节奏和周密的战略战术部署，带给了玩家不一样的战争游戏体验。

推荐指数 ★★★☆☆

阿尔法协议

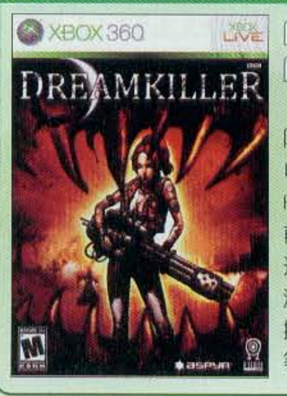


发行商	SEGA	类型	动作角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年10月6日

游戏中玩家会扮演女精神病医生Alice Drake，以超能力进入病人的脑子里，与以梦魔为食的恶魔做斗争，Alice将凭借她的梦幻武器和奇异力量，找出幕后的邪恶之源。女主人公除了拥有侵入患者脑中的能力外，还可以使用各种武器以及特殊能力与敌人作战。12个级别的单人冒险模式中，每一级都有着大量的可怕敌人，他们都代表着人类内心深处的各种恐惧。

推荐指数 ★★★☆☆

梦境杀手



发行商	Aspyr Media	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年10月12日

甲壳虫作为目前为止世界上最伟大的乐队，一直都在受到新老歌迷的不停追捧，本作收录了包括《Please Please Me》、《Abbey Road》在内的甲壳虫乐队于1962年～69年之前创作的45首歌曲。在游戏中，玩家将会成为这个伟大乐队的一部分，不仅能够通过演奏重温经典，还将有机会亲自去创造历史，体验一个摇滚乐队的不仅是现场演出，还有录音室排练等全部生活。

推荐指数 ★★☆☆☆

汽车总动员 罗摩大奖赛手

发行商	THQ	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年10月12日

本作是根据皮克斯的动画电影改编而成的《赛车总动员》游戏系列第三款作品。在本作中，玩家与闪电麦坤和奇客·希克斯一起参加罗摩大赛，有12名全新角色可供选择。游戏中收录了丰富多彩的赛道，从大都市的闹市区到巴扎一望无际的荒漠。另外，玩家还可以根据自己的爱好对赛车进行随心所欲地改造，打造属于自己的闪电麦坤。

推荐指数 ★★☆☆☆

野兽家园

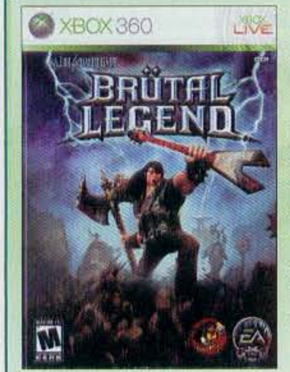


发行商	Warner Bros.	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年10月13日

本作是根据美国著名儿童插图画家莫里斯·桑达克自写自画的同名童话故事改编，故事讲述了小男孩马克斯，在自己幻想的神秘国度中冒险的经历。马克斯遇到了许多长着角的毛茸怪物，他最终"征服"了这些野兽并成为了他们的国王。游戏版在原作剧情基础上有所延伸，让玩家在扮演主人公马克斯亲临野兽家园的同时，能够获得新颖的游戏体验。

推荐指数 ★★☆☆☆

野性传奇



发行商	Vivendi Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月13日

本作是由曾开发过《疯狂世界》等人气游戏的Double Fine Productions公司制作的一款次世代新作，邀请了曾出演过好莱坞电影《摇滚之神》的Tenacious D乐队主唱Jack Black担任游戏中的主角原形。主人公埃迪(Eddie)是一名死去的巡回乐队经理，游戏讲述他为了逃离地狱前往摇滚乐天堂而踏上了充满血腥的战斗之路。

推荐指数 ★★★☆☆

斯坦斯之门



发行商	5pb.	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年10月15日

本作是继《混沌思绪诺亚》之后的又一款以空想科学理论为核心的X360冒险游戏。游戏围绕着神秘的时空跳跃机器为主题展开，一系列有着不同身份背景、怀着不同目的的角色们的故事交织在一起的故事。以东京秋叶原为故事舞台，因此背景采用了较为写实的画风，而且许多场景是以现实中的街道和建筑为参照物制作的。

推荐指数 ★★★☆☆

FIFA足球 10

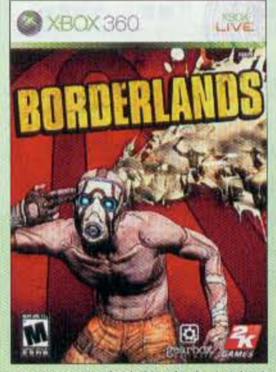


发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年10月20日

在游戏主机进入了次世代之后，"《FIFA足球》系列"也加快了其前进的步伐。而本作的问世则是让这种进化提升到了前所未有的程度。新加入的"360度控球系统"是足球游戏历史上里程碑式地突破，此系统不但摆脱了传统的8方向固定移动，还让带球过程更加真实，再加上更大范围的传球可能行，本作可以称得上是"和现实足球最为接近"的足球游戏。

推荐指数 ★★★★☆

边境之地



发行商	2K Games	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年10月20日

《边境之地》是一款混合了角色扮演和主视角射击元素的废土风格游戏，此独特设计可谓一同打破了两个领域的常规，由此成功的嫁接也使得本作获得了玩家的极大喜爱。在FPS的架构之上，游戏的武器系统、技能树设定、纷繁多样的任务、风格各异的角色、敌人都为作品创造了无限的可能，使之成为了今年的一匹黑马作品。本作在画面处理上采取了非常巧妙的处理方式，卡通渲染下荒凉广阔的废土边境给人一种特殊的真实感。游戏讲述了一个废弃掉的星球潘多拉上几大利益集团之间的冲突，而玩家所扮演的财宝猎人在寻宝的冒险中就不断地挖掘出事情的真相。

推荐指数 ★★★★★ 概述 FPS中的《暗黑破坏神》



美国职业摔跤联盟2010



发行商	THQ	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年10月20日

THQ公司旗下人气职业摔跤游戏"《美国职业摔跤联盟》系列"的最新作，在一年一作的攻势下，该系列在全球已经突破4700万套销量。本作由THQ和Jakks Pacific共同开发，游戏内容方面将在继承系列作品传统的基础上，为玩家提供前所未有的高自由度。WWE超级明星John Cena、Undertaker、Randy Orton、Edge、Rey Mysterio等均将在游戏中登场。

推荐指数 ★★★☆☆

爆丸



发行商	Activision	类型	卡片
游戏人数	1人	发售日	2009年10月20日

《BAKUGAN 爆丸》讲述使用卡片以及怪兽进行战斗的故事，不仅该动画获得极高人气，其玩具作品更是获得了The Toy Industry Association主办的美国玩具业界展会2008年度的最佳玩具大奖。游戏系统基于“爆丸”桌面游戏本身，提供了从初步的上手到中间卡片的运用以及多人对战等循序渐进的教学模式，能够让不曾接触过该系列的游戏玩家也能够很快融入到游戏的乐趣之中。

推荐指数 ★★☆☆☆

极限竞速3



发行商	EA	类型	体育
游戏人数	1～2人	发售日	2009年10月27日

《极限竞速3》作为X360平台最强独占赛车游戏，为玩家提供了近100条真实赛道以及400辆以上的赛车。游戏简单易懂的辅助操作系统以及汽车零件作用介绍使得新老玩家都能很快找到适合自己的游戏难度。本次游戏采用新的引擎开发，实现了流畅的每秒60帧的画面效果。新增的视频编辑器可以让玩家自己录制和编辑高清游戏视频，上传并与社区好友们分享。游戏中提供数量众多、种类丰富的设定选项，让玩家可以自己选择在驾驶过程中希望哪些特性是开启的，哪些则应该关闭，就这点而言，确实是在真实系竞速和街机风格竞速之间搭起一道桥梁，让所有玩家各得其所。


推荐指数 ★★★★★　概述　无可比拟的赛车游戏体验




画面：■■■■■　游戏性：■■■■□
音乐：■■■□□　耐玩度：■■■■□
难度：■■■□□　真实度：■■■■■



海绵宝宝 诚实或正直

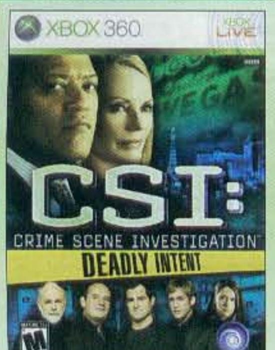


发行商	THQ	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月26日

《海绵宝宝》是美国电视节目历史上最受孩子们喜爱的动画系列片之一。该片曾获得全美儿童电视动画片收视冠军，每个月都有将近6000万观众收看，除了儿童观众以外，还有许多成年观众。本作根据该系列的第三部电影改编。游戏版忠实原作剧情，并在此基础上进行一定程度的改写，增加部分新剧情和额外内容，让玩家体验与原作不同的新乐趣。

推荐指数 ★★☆☆☆

犯罪现场调查 致命意图



发行商	Ubisoft	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年10月27日

本作是根据美国同名电视剧节目为基础改编而成的以犯罪推理为主题的文字冒险作品。玩家在游戏中需要与其他CSI队员合作组成顶尖侦探团队并肩作战，打击犯罪，在盘问嫌疑犯时使出不同审问技巧，层层撕破嫌疑犯的虚伪面纱。游戏通过各种专业知识，让玩家化身法证专家，并且可以让玩家扮演协助角色，以全新视觉帮助其他侦查小组的队员调查案件。

推荐指数 ★★☆☆☆

DJ英雄

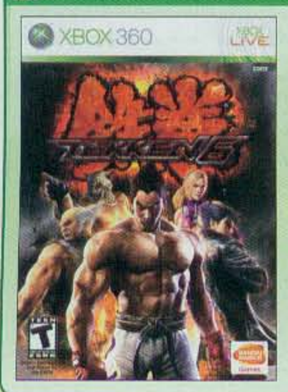


发行商	Activision	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年10月27日

本作是Activision公司继《吉他英雄》系列”之后的一个全新音游戏品牌，看来“XX英雄”的品牌攻势还要持续下去了。《DJ英雄》收录了包括Black Eyed Peas、Gorillaz、Beastie Boys、50 Cent、Beck、Jurassic 5、KRS One、Marvin Gaye在内的约100首以上的人气歌曲，还有约80首原创混音乐曲，一旦你在转盘上开始扮演DJ的时候，你很快会沉浸其中，各种不同的音符任由你操控调和，这便是本作的魅力所在。

推荐指数 ★★★☆☆

铁拳6



发行商	NBGI	类型	格斗
游戏人数	1～2人	发售日	2009年10月27日

《铁拳6》与系列前作相比，在角色动作方面进行重大调整，范围涉及游戏中的所有角色。游戏中的每个角色，包括其移动步法、出招动作等都会与以前有所不同。出了角色特性的调整之外，本次家用机版还特别增加了一个剧情战役模式，玩家可以操作这些格斗家们以清版过关的方式来进行游戏，以此来了解本次的故事。

推荐指数 ★★★★☆

童话大战



发行商	Playlogic	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年10月27日

本作是一款将童话风格与卡通暴力元素相结合的动作冒险游戏，玩家可以在其中见到诸如小红帽这样的经典童话故事角色。不过，各个原作故事的情节已经被完全打乱，玩家不必遵守正常的规则，可以使用手中的各种武器在童话世界中大开杀戒，运用各种血腥手段将敌人结果掉。另类的风格有一种说不出的古怪，喜爱猎奇的玩家们可以尝试。

推荐指数 ★★☆☆☆

横行霸道IV 自由城轶事



发行商	Rockstar Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月29日

本作是《横行霸道 IV》上两个追加下载章节的合集光盘零售版。游戏收录了之前发售的《迷失与诅咒》以及《风流托尼之歌》这两个以全新主人公讲述全新剧情的新章节。值得一提的是，零售版《自由城之章》是一款独立的作品，就算没买过《横行霸道 IV》也可以直接进行游戏，不能上网下载关卡的玩家们不妨通过这款作品来补完自由城的故事。

推荐指数 ★★★★☆

猎天使魔女



发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月29日

由神谷英树开发的次世代动作游戏大作，本作确实不负华丽之盛名，场景中的光影和贴图材质都属上乘，主人公贝优妮塔的建模性感妖艳，然而她吸引人的魅力并不仅仅只是身材，出色的打击手感、丰富的招式以及华丽的连击动作都让人赞叹不已，在战斗系统上，魔女时间、拷问技的终结效果都非常值得动作游戏爱好者去研究，武器的合成以及道具的收集要素更是让人沉迷。在叙事手法上，神谷那独有的幽默与调侃贯穿在整个剧情中，过场“播片”的形式便是其个性所在。本作无论从什么方面来说都是今年度令所有动作游戏望其项背的精品，所有玩家都不能错过。

推荐指数 ★★★★★ 概述 这个姐姐不仅会跳艳舞，打架也很厉害





画面：

音乐：

难度：



游戏性：

耐玩度：

妖艳度：

乐高摇滚乐队



发行商	Warner Bros.	类型	音乐
游戏人数	1人	发售日	2009年11月3日

本作是以Harmonix的人气音乐游戏“《摇滚乐队》系列”的系统为基础，配合乐高玩具造型打造而成的卡通风格家庭休闲游戏。与面向成人和摇滚乐迷的《摇滚乐队》原作不同，本作收录了大量专门为儿童挑选的曲目。当然，你依然可以用《摇滚乐队》的专用控制器来进行弹唱，所以临场感和逼真度丝毫不会减少。

推荐指数 ★★★☆☆

龙之世纪 起源

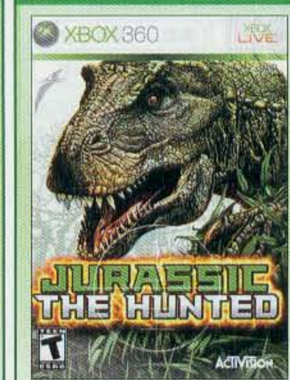


发行商	EA	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年11月3日

曾经开发过《博德之门》和《无冬之夜》等经典美式RPG游戏的BioWare公司以全新故事为背景制作的幻想题材RPG。游戏承袭《博德之门》的精髓，玩家可以在游戏中选择扮演人类骑士或精灵法师并创造属于自己的角色，体验充满策略性、壮观而惨烈的大规模集团战。另外，不同的种族和各种游戏内的选择将决定玩家所选角色的成长方向，并影响剧情的发展路线。

推荐指数 ★★★☆☆

侏罗纪 狩猎游戏

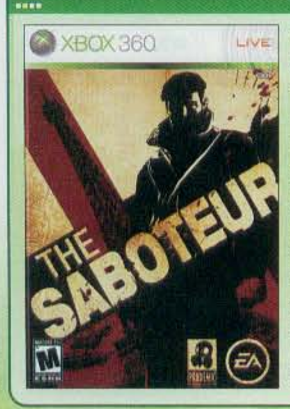


发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年11月3日

本作是以未开发岛屿为舞台、狩猎巨大恐龙的生存射击游戏。玩家在游戏中要扮演受雇的战斗专家，为了守护岛上的研究团队与恐龙作战。游戏中有13种武器、12个关卡以及13种恐龙登场。游戏中对恐龙的描绘非常细致，并不仅仅是外型，从体态、声音，一直到各个恐龙的习性都做到了最大的还原，使之在侏罗纪的原始森林中惟妙惟肖。

推荐指数 ★★☆☆☆

破坏者



发行商	Pandemic Studios	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月3日

本作是《雇佣兵2》的开发商美国Pandemic公司制作的一款全新次世代游戏，游戏以二战期间法国地下抵抗组织与德国纳粹的斗争为主题，描写抵抗组织与纳粹占领军对抗并解放法国的故事。游戏通过画面色彩的变化和对比，来映衬游戏中时局的变化。比如在游戏初期法国刚刚沦陷之时，画面会运用反差强烈的黑白色渲染纳粹统治下恐怖压抑的气氛。

推荐指数 ★★★☆☆

世界足球 胜利十一人2010



发行商	Konami	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年11月5日

在本作，游戏更注重对战体验的提升。由于防守能力的提高，进球的难度会比以前更高，玩家需要想方设法不断变换进攻组织方式。另外，不仅是战术，反应力和直觉也将变得更加重要。同时本作的画面表现力有大幅提升，这其中包括所有球员的外貌和动作，游戏引入的全新高光系统让球员的特征在不同状况下有截然不同的表现，实况感极强。

推荐指数 ★★★★☆

游魂-神体之吻-

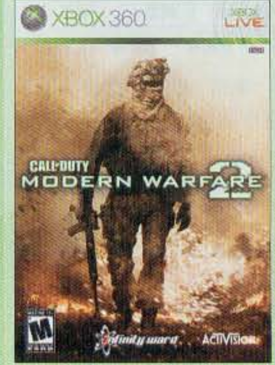


发行商	5pb.	类型	文字冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年11月5日

《游魂－神体之吻－》的PC版于2008年7月11日发售，之后由于获得好评在漫画杂志《COMPACE》的2009年1月号上开始连载漫画版，并与09年4月推出了动画版。X360版在原作的基础上追加了全新的故事章节以及全新的乐曲，一定会给各位GAL爱好者带来惊喜。另外，4名角色路线通关差不多就可以获得大部分成就，也使得游戏成为了成就犯必玩之作。

推荐指数 ★★☆☆☆

使命召唤 现代战争2



发行商	Activision	类型	主视角射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年11月10日

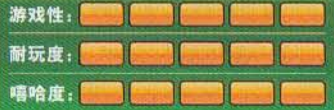
可以说，从本作开始，Activision旗下两个工作室的"使命召唤"已经完全区分开了，而目前来看Infinity Ward的"《现代战争》系列"要更胜一筹，游戏的三大模式将所有的爱好者都关照到了，喜爱挑战的玩家会选择OPS关卡，喜爱电影大片的玩家会选择单机流程，而喜爱交流切磋的玩家则会整天沉迷在丰富的在线对战中，各取所需。单机流程的演出效果上可能比前作要弱一些，但游戏在网战系统上的进化简直令人咋舌。震撼，只能用这个词语来形容《使命召唤 现代战争2》，本作之所以引发社会现象，与其超高的素质绝对分不开，IW制作团队为玩家们创造的可能性是难以计算的。

推荐指数 ★★★★★ 概述 能够玩上一年的游戏

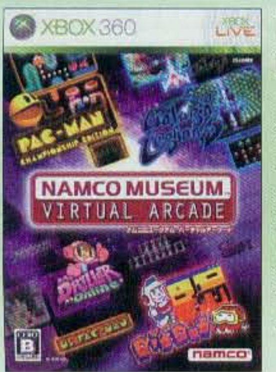




画面	游戏性
音乐	耐玩度
难度	嘻哈度



南梦宫博物馆 虚拟街机



发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月5日

《南梦宫博物馆 虚拟街机》收录了现在XBLA上提供下载销售的多部经典作品，而PSP版的《南梦宫博物馆》中收录的34款经典街机游戏作品移植版作品也收录其中，包括《铁板阵》、《吃豆人》、《猫捉老鼠》、《钻地小子》等南梦宫时代的成名经典之作，可谓是超大豪华的经典游戏合集，喜爱怀旧的老玩家们绝对不容错过。

推荐指数 ★★☆☆☆

混沌 影子武士



发行商	Activision	类型	角色扮演
游戏人数	1人	发售日	2009年11月10日

根据人气集换卡牌游戏和电视动画改编的《混沌：影子武士》，是一款集合了角色扮演、动作冒险、回合策略和卡牌对战等众多要素于一身的游戏。玩家会置身于奇妙的3D游戏世界中，与各种各样不同性格的角色发生互动、与种类丰富的敌人战斗、收集各种改造用道具、开启全新的魔法和技能、收集并组建属于自己的混沌军团。

推荐指数 ★★★☆☆

龙珠 猛烈冲击

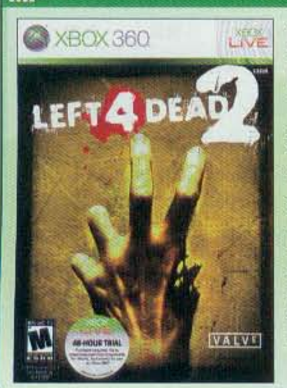


发行商	NBGI	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月12日

本作是在PS2和Wii平台上推出的《龙珠Z 电光石火》系列的最新作，游戏采用初级玩家也可以轻松上手的操作系统，可轻松再现像是动画中的击打、踢飞、追逐、击落等动作。游戏中除了收录大量原作战斗场景舞台外，还收录赛亚人篇、魔人布欧篇等70位以上的登场角色，另外本作还支持在线对战，你可以和世界各地的龙珠迷们一起在线交流。

推荐指数 ★★★☆☆

求生之路2



发行商	Valve	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年11月17日

《求生之路》在2008年的北美地区大受好评，续作的推出也是顺其自然的事情。二代中增加了大量的新要素增加。游戏不仅引入了一系列全新的主人公，而且在武器方面还增加了用于近战的格斗型武器以进一步丰富战斗的乐趣，而对于那些觉得"专家"难度还太简单的玩家，"真实模式"会让他们的求生之路变得更具挑战性。

推荐指数 ★★★☆☆

51号星球

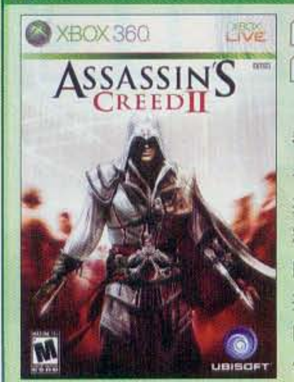


发行商	SEGA	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月17日

《51号星球》由"史莱克"系列之父Joe Stillman担任编剧，讲述了一个遥远星球上的故事，那里的居民生活在被外星人侵略的恐惧中，当来自地球的宇航员查尔斯·贝克登陆到他们的星球的时候，他们的妄想症终于变成了恐怖的现实。因为莫名的敌意，查尔斯必须一面躲避"当地人"的追捕，一面想办法修好他的太空船以便重返地球。

推荐指数 ★★☆☆☆

刺客信条 II



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月17日

对比前作而言，《刺客信条 II》在各方面都有着飞跃般的进化，画面的色彩要比以前丰富饱满许多，错落有致的房屋以及熙熙攘攘的人群，几座意大利古城市的繁华风貌在精细的表达下完美再现。在系统上，本作改良了潜入功能，随意混在经过的人群再慢慢接近目标显得更加自然，雇用几类帮手来替自己引开杂兵也颇有意思，不过本作的战斗依然是弱项，虽然有多种武器可以选择，但是可用度都不高。本作在剧情表达上比前作有了很大的进步，继续通过刺客家族和圣堂骑士之间恩怨，引出了现代的一场阴谋，不过要想进一步知道真相，唯有期待续作的到来了。



推荐指数 ★★★★★　概述　完美再现威尼斯风情

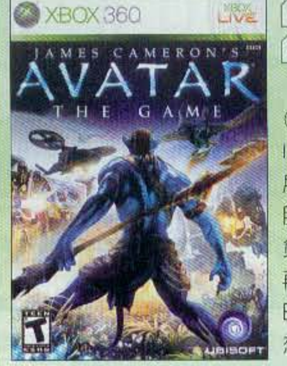






项目	评分	项目	评分
画　面：	■■■■■	游戏性：	■■■■■
音　乐：	■■■■□	耐玩度：	■■■■□
难　度：	■■■□□	还原度：	■■■■■

化身



发行商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年11月24日

本作根据著名导演詹姆斯·卡梅隆(James Cameron，作品《泰坦尼克》、《终结者 I、II》、《异形 2》)的最新电影《化身(Avatar)》所改编的同名游戏作品。游戏由开发《分裂细胞》、《彩虹六号》等的 Ubisoft Montreal 小组负责开发，并使用改良后的《孤岛惊魂 2》引擎再现异世界场景。玩家们可以在电影还未上映前抢先在游戏中体验一下卡梅隆的最新异想世界。

推荐指数 ★★☆☆☆

虫姬 双人 Ver1.5

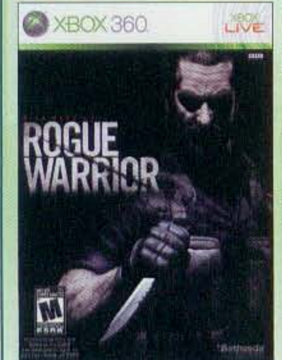


发行商	Cave	类型	射击
游戏人数	1人	发售日	2009年11月26日

本作是人气射击游戏“《虫姬》系列”的街机新作《虫姬 双人》(又译作：两位虫大人)的 X360 移植版。《虫姬 双人》中，玩家可以操纵森林的维持神莱珂与神殿女王之子巴尔穆在密林、海洋等舞台消灭各种敌人。cave 的射击作品最出名的就要数那让人眼花的弹幕了，在本作中，敌人高度密集的子弹不仅没有收敛，反而更加猖狂……

推荐指数 ★★☆☆☆

浪子武士

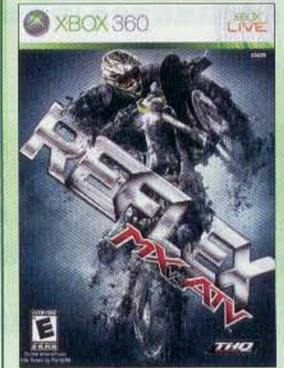


发行商	Bethesda	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年12月1日

本作取材自在畅销军事题材小说作家、前海豹突击队队员 Richard Marcinko 的同名小说。游戏以目前敏感的核问题为故事背景，采用了时下热门的多人战术组合游戏系统，玩家要率领精锐突击小分队潜入敌后，调查敌方的核设施和核力量，对敌方核技术进行战术侦察，结合了多人联机配合与隐秘潜入作战，另外，游戏的主人公 Marcinko 由影星米基·洛克配音。

推荐指数 ★★★☆☆

越野挑战赛 反射



发行商	THQ	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年12月1日

除了一般的竞速，游戏还需要在比赛过程中做出各种高难度的花式动作以争取高分。本作依然是由 Rainbow 工作室负责游戏开发，经过该系列多款游戏的开发工作，开发方已经积累了相当的经验。全面革新了原有的驾驶引擎，提供了更加庞大和复杂的场景供玩家探索，同时将采用了新的操作界面，使摩托车或全地形汽车的驾驶体验更加趋近完美。

推荐指数 ★★★☆☆

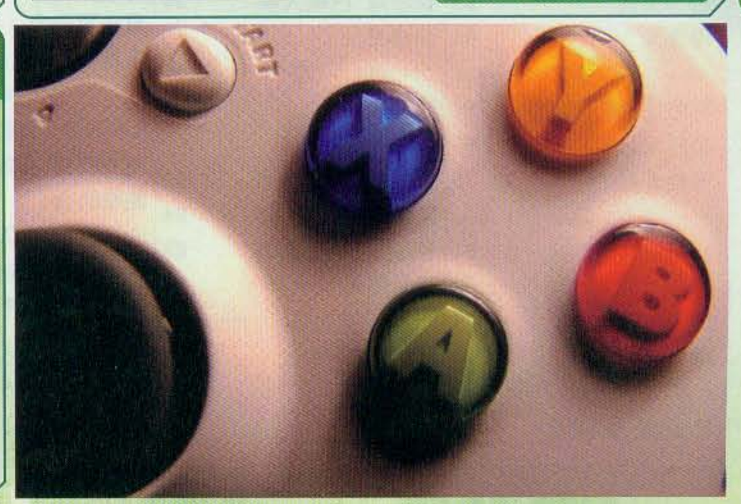
侍魂 闪



发行商	SNK Playmore	类型	格斗
游戏人数	1人	发售日	2009年12月10日

游戏移植于 2008 年推出的同名街机最新作，也是为庆祝《侍魂》系列诞生 15 周年而推出的作品。X360 版的登场角色除了街机版登场的 24 人外，还将在满足特定条件后使用中 BOSS 龙和最终 BOSS 戈尔巴。游戏保留了系列中拥有一击必杀威力的“大斩”，3D 化游戏方式实现了角色在 3D 空间中纵横无尽、自由自在的攻击，并增加全新的“弹”系统，实现攻防双方的形式逆转。

推荐指数 ★★★☆☆



Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼 2009

“Xbox LIVE ARCADE 游戏大巡礼”游戏框说明

游戏中文译名

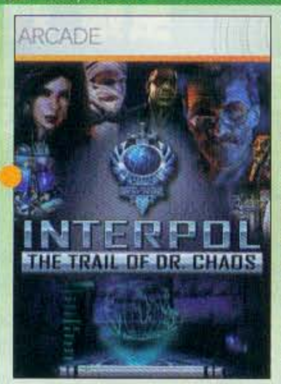
给出英文名称，方便大家在 Xbox LIVE 中查询，中文译名如果有多个，则采用大家最常用的。

游戏封面

在 Xbox360 秋季更新之后，厂商都更新了精美的标准比例游戏封面，在大家进入 Xbox LIVE 的市场上就能看到。

国际刑警

Interpol



开发商	TikGames	类型	解谜
游戏人数	1人	发售日	2009年1月7日

混沌博士是一个隐藏了很多年的神秘而危险的罪犯，现在他又出现了，将他抓出来吧！本作是一款类似于神秘视线的桌上解谜游戏，要求玩家在画面中寻找出各种蛛丝马迹，通过犯罪情景的推理最终找到罪犯，并将其绳之于法。游戏包含的谜题种类十分丰富，画面上的原素也很多，而且将剧情穿插进了纷繁复杂的密室机关中，令人欲罢不能。

推荐指数 ★★★☆☆

游戏基本信息

本栏包括游戏的发行商、游戏类型、一般可支持的游戏人数以及发售日，大家可以根据这些信息在 Xbox LIVE 中检索。

推荐指数

这是我们对该游戏的推荐度，从高到低为 1 星（★☆☆☆☆）到 5 星（★★★★★）。

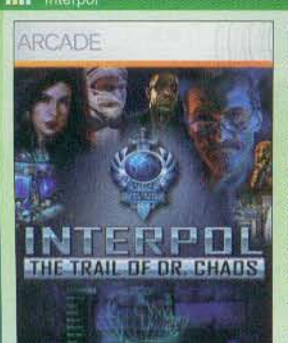
权威游戏介绍

以 160 到 450 字左右的篇幅，介绍游戏的信息及特色，务求让大家对游戏的玩法、剧情、系统等有一个基本的认识，游戏介绍的详细程度分为 160 字和 450 字两种规格。

游戏索引 GAME INDEX

国际刑警

Interpol



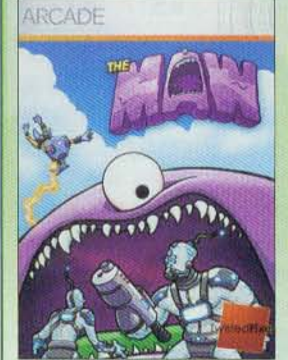
开发商	TikGames	类型	解谜
游戏人数	1人	发售日	2009年1月7日

混沌博士是一个隐藏了很多年的神秘而危险的罪犯，现在他又出现了，将他抓出来吧！本作是一款类似于神秘视线的桌上解谜游戏，要求玩家在画面中寻找出各种蛛丝马迹，通过犯罪情景的推理最终找到罪犯，并将其绳之于法。游戏包含的谜题种类十分丰富，画面上的原素也很多，而且将剧情穿插进了纷繁复杂的密室机关中，令人欲罢不能。

推荐指数 ★★★☆☆

宠物外星人

The Maw



开发商	Twisted Pixel Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年1月21日

主人公Maw是一个整天只会想到吃跟睡的胆小外星人，只要是被他吃下肚的东西，其中的成份就会被他吸收，他的体型可以无限成长，没有方法能摧毁他。游戏的画面清新自然，卡通风格的角色显得十分可爱，动作爽快流畅，很有美式动画电影的感觉。另外本作荣获2008 PAX-10独立制作游戏的玩家票选首奖，同时也获得了"2009 独立游戏制作大赏"的杰出工艺奖。

推荐指数 ★★★☆☆

戏谷麻将馆

FunTown Mahjong



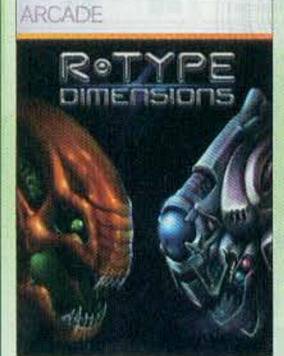
开发商	FunTown	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年1月28日

这是一款国内自主研发的Arcade游戏，开发用了近两年的时间。本作以传统的台湾麻将16张打法为主，以中、英双语国际版的方式推出，配合教学模式、单人模式以及线上对战模式，让全球玩家以最便利的方式，从Xbox LIVE上挑选跨国对手，即时进行无国界的脑力麻将对战。游戏采用了卡通风格的画面效果，与朋友一起游戏时气氛尤为轻松愉快。

推荐指数 ★★★☆☆

异型战机 度量

R-Type Dimensions



开发商	Tozai Games	类型	射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年2月4日

本作是飞行射击名作"《异型战机》系列"的初代以及第二作的重制版，《异型战机》是IREM在1987年推出的横向卷轴射击游戏，以独特的科幻风设定与蓄能波动炮等武器设计而获得广大玩家的喜爱。游戏支持通过Xbox LIVE的双人联机对战游戏，并在收录原版2D画面模式的同时增加全新的3D画面模式，并且在游玩中可单键即时切换，如此可以很方便地交替两种模式。

推荐指数 ★★☆☆☆

扫雷艇

Minesweeper Flags



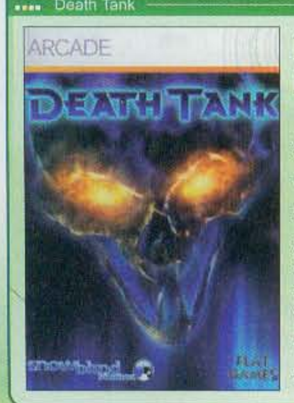
开发商	Flat Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年2月11日

恐怕没有人不知道《扫雷》这款说起来算不上游戏的游戏了，谁能想到此次扫雷也会登陆在Arcade平台上？而这回的Arcade版扫雷异常的华丽，游戏中可以在各个地形上进行扫雷挑战，比如沙漠、草原、雪地等，地雷爆炸的效果也非常漂亮(当然没有一个玩家希望看到自己引爆吧……)，本作还支持Xbox LIVE的线上对战，一起和好友追寻扫雷的回忆吧！

推荐指数 ★★☆☆☆

死亡坦克

Death Tank



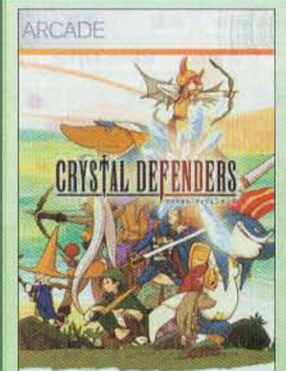
开发商	Twisted Pixel Games	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2009年2月18日

本作是一款需要运用高度灵活性与巧妙策略的动作游戏。你驾驶的坦克具有攻击力强的武器与各式特殊装备，游戏包含8种不同的作战场景，场景中的环境会因攻击而产生变化，作战的策略也因而必须有所调整。游戏的画面生动，每场战役都会带给你震撼的感觉。你可以在单机上进行最多4人的对战，或是在Xbox LIVE上进行合作或是最多8人参加的大乱斗。

推荐指数 ★★★☆☆

水晶守护者

CRYSTAL DEFENDERS



开发商	SQUARE ENIX	类型	模拟策略
游戏人数	1人	发售日	2009年3月11日

在近两年，一类叫做"塔防"的游戏非常流行，从iPhone上火热的《炮塔防御》到PC上人气极高的《植物大战僵尸》都取得了不错的销售成绩。SE当然不会放过这个机会，凭借着旗下《最终幻想》的大型品牌，不失时宜地在Arcade平台上推出了这款以《最终幻想》为主题的塔防游戏，本作其实是由日本原本手机版本改编而来的，游戏中，玩家要彻底守护着水晶，不让他落入魔界怪物召唤兽之手。游戏的基本规则几乎沿用了标准的塔防作品，不过其中换上了经典的"FFTA2"角色形象，召唤兽等设定也令"FF"迷们感动不已。游戏方式为布置各种职业的角色在道路两旁，用以阻止敌人通过区域并偷走水晶。

推荐指数 ★★★★☆ | 概述 最终幻想家族齐作战！



画面	■■■■■	游戏性	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□
难度	■■■■□	塔防度	■■■■■

UNO纸牌 RUSH

UNO RUSH

ARCADE

开发商	Microsoft	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年3月25日

自从《UNO 纸牌》推出后立刻风靡了整个 Xbox LIVE，游戏要求玩家利用相同的颜色或牌色，与其他 3 位玩家相互竞争，而不时也会出现类似“跳过”及“反转”等特殊指令卡，增添游戏的刺激性。只要首先将手中所有纸牌都打完，即可获胜。而本次的“RUSH”相当于是前作的加强版，顾名思义，游戏的节奏将会越来越趋向爽快，与朋友对战的乐趣将更加大。

推荐指数 ★★★☆☆

洗碗工 不死武士

The Dishwasher

ARCADE

开发商	Ska Studios	类型	动作
游戏人数	1～2人	发售日	2009年4月1日

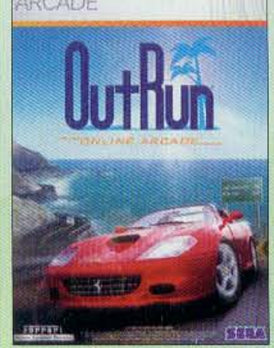
本作是一款由 XNA 工具制作的游戏佳作，素质之高让我们不得不赞叹玩家中间的藏龙卧虎，作者并没有专业的开发经验，仅用了约一年半的时间就完成了全部的开发工作。游戏的情节虽然荒诞，但是连续爽快的动作以及玩家掌握节奏的自由度都相当吸引人，但是画面也过于血腥暴力，整个游戏以红黑两色为基调，经常能够看见鲜血飞溅的战斗场面。

推荐指数 ★★★★☆

OutRun经典在线

OutRun Online Arcade

ARCADE



开发商	SEGA	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年4月15日

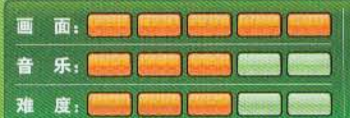
世嘉的成名街机竞速作品《OutRun》在当年凭借夸张的甩尾、简洁明快的操作与鲜亮的画面给许多玩家留下了深刻的印象。《OutRun》之后也成为系列作品并在各大主机上推出着新作。本作基本上是《OutRun2》与后继版本《OutRun2 SP》的重制强化版，除了保留系列的经典设定之外，更加优质的宽屏画面也成为了 Arcade 游戏中少有的华丽竞速作品，画质大幅提高的游戏画面和足足 10 款特别版的法拉利跑车，一如游戏的名称，让你在家中就能享受到最正宗的街机赛车体验。游戏共收录了美国各地的十五条真实赛道，每段赛道的结尾都会分为左右两条路线，引致不同的关卡与难度。同时本作还支持线上多人同赛。

推荐指数 ★★★★☆　概述 继续在次世代上OutRun!





画面：
音乐：
难度：



游戏性：
耐玩度：
狂奔度：



益智之谜 银河矩阵

Puzzle Quest Galactrix

ARCADE

开发商	Infinite Interactive	类型	策略
游戏人数	1人	发售日	2009年4月8日

相信很多玩家在《益智之迷 战神的挑战》中已经领略到了益智方块＋角色扮演的奇妙组合，战斗升级、职业任务……原来消除方块的游戏也可以这样有意思。而本作就可以看作是“战神的挑战”的一个“星际版本”，而将游戏背景设定于未来世界的太空中。前作使用“动物管理员型消去法”作为战斗的主要方式，在本作中，游戏的战斗则类似于《Hexic》。

推荐指数 ★★★☆☆

探宝奇兵

Lode Runner

ARCADE



开发商	Tozai Games	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2009年4月22日

这款《探宝奇兵》就是 1994 年由 Broderbund 公司开发经典作品的重制版。淘金者类游戏的规则非常简单，需要玩家控制主角躲避守卫的同时搜集所有的财宝。但不可以杀死守卫，只能在地面上挖洞以暂时困住守卫。本次重制共收录了 220 道新的关卡，改以 3D 画面呈现，同时加入了许多新的创意，比如会受到地心引力影响的金子、破坏地形的炸弹等。

推荐指数 ★★★☆☆

弗洛克

FLOCK!

ARCADE

开发商	Proper Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年4月28日

玩家在游戏中要操作一架 UFO，目标是把农场上的动物送到 UFO 的母船上。农场里有鸡、牛、羊、猪各种动物，每种动物都有自己的习性，碰到 UFO 的反应也各有不同。玩家要从玉米、高草、树丛等重重障碍中理出一条道路，才能成功诱导动物们平安抵达母船。游戏支持双人合作，让你可以与外星朋友一起绑架地球生物，除此之外游戏还内建关卡编辑器。

推荐指数 ★★★☆☆

孩之宝家庭游戏之夜

Family Game Night

ARCADE



开发商	EA	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年4月29日

跟着马铃薯头先生一起来玩游戏吧！本作集合了“CONNECT 4”、“BATTLESHIP”、“YAHTZEE”、“BOGGLE”、“SORRY！”以及“SORRY！ Sliders”等各种大家非常熟悉且爱不释手的飞行棋趣味小游戏，绝对是合家同乐的最佳选择，玩家还可以选择适合自己的游戏空间主题，可以通过赚取新的游戏主题奖励、家具及摆饰，用来装饰自己的游戏空间。

推荐指数 ★★☆☆☆

太空侵略者 极限版

Space Invaders Extreme

ARCADE

开发商	Backbone Entertainment	类型	射击
游戏人数	1人	发售日	2009年5月6日

《太空侵略者》于1978年推出后就立即大受欢迎，并且堪称是日本射击游戏的始祖，而在近几年也不断推出纪念这款经典游戏的新作品。在经历了30年的岁月后的本作各方面都大幅增强，将丰富的技巧性与时尚的界面相融合，以及无法用语言表达，节奏感十足的经典BGM，使得本作不仅仅是简单的回归原点，而是富有诚意的完全新生。游戏除了保持原有的战斗系统以及风格外，游戏的画面完成了飞一般的进化。同时新增的"FEATURE"，即按照特定的顺序时成功击落侵略者就可以进入升级阶段，成功完成此阶段就会出现供机体升级的道具，以此来不断提升攻击能力，这给经典设定增添了更多的乐趣和挑战。

推荐指数 ★★★★☆



概述 永远的太空侵略者

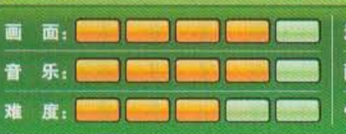




画面：

音乐：

难度：



游戏性：

耐玩度：

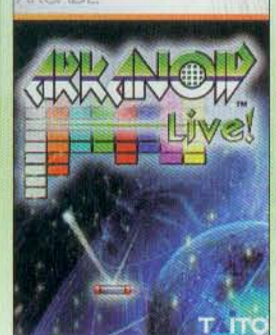
怀旧度：



打砖块 LIVE

ARKANOID Live!

ARCADE



开发商	TAITO	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年5月6日

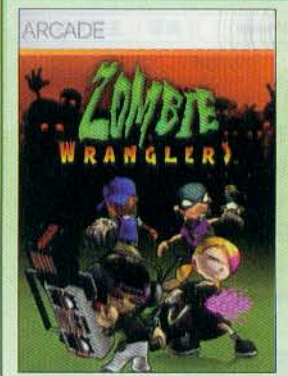
TAITO的经典作《打砖块》的始祖是美国英宝格公司于1976年推出的街机游戏《Breakout》，由该公司在1972年制作的《PONG》，也就是世界上第一款电子游戏改良而来。游戏要求玩家操作一根屏幕上水平的"棒子"，让一颗不断弹来弹去的"球"在撞击作为过关目标消去的"砖块"。重制版增加了不少新奇的目标图形，甚至包括经典角色泡泡龙等等。

推荐指数 ★★★☆☆

僵尸克星

Zombie Wranglers

ARCADE



开发商	Frozen Codebase	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月6日

《僵尸克星》是一款卡通风格的动作游戏，以消灭僵尸为主题，类似《魔鬼克星》。在游戏里，你必须城市从一群古怪的　手中拯救出来。共有四位角色可选择，每位角色都有各自可升级的能力、强力的武器，以及古怪的个性，必须在　占领整个城市之前救出你亲爱的好邻居。游戏中穿满了许多搞笑的桥段，许多动作和台词都令你忍俊不禁。

推荐指数 ★★☆☆☆

德州千王

Texas Cheat'em

ARCADE



开发商	Wideload Games	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年5月13日

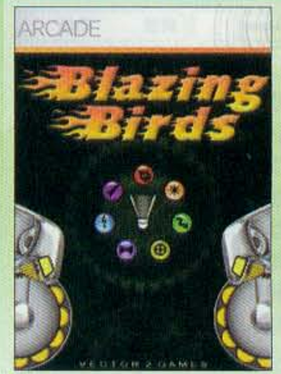
在这扑克牌的世界中，提供了数种国际扑克的标准玩法。而游戏最真实的地方在于对手的AI，无论新手与老玩家都能尽情享乐，你可以从单桌游戏或锦标赛了解自己的实力，也可以按自己喜好，选择偏好的剧情来磨练玩牌技术。标题顾名思义，本作就是要求玩家采用德州扑克的模式，在非专业扑克中透过千术赢得胜利。

推荐指数 ★★★☆☆

烈焰鸟

Blazing Birds

ARCADE



开发商	Vector 2 Games	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年5月20日

本作是加拿大的独立制作人迪比特·布鲁士所设计的羽毛球为基础的机器人球类游戏，本作讲究的是快速的动作以及敏捷的反应，善加应用冲刺、高压球以及杀球的方式，配合自动或是手动瞄准来制造得分机会。玩家还能使出像是流星雨、大爆竹、超空间、闪电击、升龙球、打猎季与虫洞等七种必杀技，给对手致命一击。

推荐指数 ★★★★☆

趣味果冻

Gel

ARCADE

开发商	Gastronaut Studios	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月20日

这是一款可爱风格的动作益智游戏，可以算是益智游戏《Fuzzee Fever》的续篇。游戏的主角是一群长得像食蚁兽的外星人，玩家的目标就是操纵这群外星食蚁兽，把场上的果冻方块悉数消除，除了同颜色消除外，利用某些果冻中存在着各种特效，也可以快速完成关卡，比如炸弹方块、礼物方块、阳光方块和反射方块等等，如此结算的分数也将会增加。

推荐指数 ★★★☆☆

Yosumin方块

Yosumin! LIVE

ARCADE

开发商	SQUARE ENIX	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年5月27日

《Yosumin方块》是SE的一款风格清新的益智游戏。在游戏中，要求玩家迅速看一眼四角方块彩色板，再找出拥有同样颜色四个角的方块或长方形块，最后点击对应的四角方块使其消失。只需遵守这些简单的规则即可享受具有吸引力的益智游戏体验。这次最新发行版本的基本规则和系统与以前相同，还包括了专用于各平台版本的模型。

推荐指数 ★★★☆☆

超级无敌掌门狗

Wallace & Gromit

ARCADE

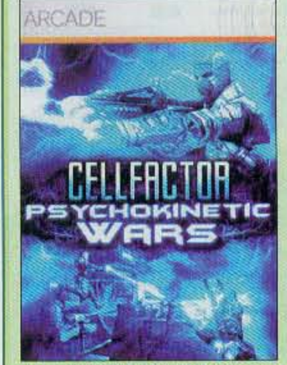
开发商	Telltale Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年5月27日

“酷狗宝贝”黏土动画是英国动画公司Aardman的代表名作，以特殊的英伦风格、轻松幽默的人物刻划、精致的拍摄品质著称，因此“酷狗宝贝”一推出，即成为全球注目的焦点。这款同名游戏则让我们继续欣赏着这对活宝主人公的华丽冒险，整个系列也是分章节顺次发售的，喜爱“掌门狗”系列的朋友们可千万不要错过！

推荐指数 ★★★☆☆

细胞因子 念力战争

CellFactor: Psychokinetic Wars



开发商	Ubisoft	类型	主视角射击
游戏人数	1～2人	发售日	2009年6月3日

游戏的一大特点是玩家可以控制周遭环境，可以利用超能力拿起战场中的物体，然后砸向任何地方，或者运用这个能力建造防弹的能源护盾，几乎战场内的所有物体被利用。另外游戏中的飞行、传送能力和提升的速度都让战斗方式更加多元化。完成游戏的途径绝不止一条，五花八门的选择让人随心所欲。本作有4种多人模式，支持最多12人对战，包括死斗、抢旗、团队死斗和突击。游戏故事模式中包含30多个关卡，玩家可以选择射击武器，也可以使用心灵超能力。超能力能够破坏场景的物体，攻击敌人和创造防护盾。该游戏曾经制作的PC版《细胞因子》是以物理引擎技术为卖点。

推荐指数 ★★★★☆　概述 超能力用来砸东西





画面：
音乐：
难度：

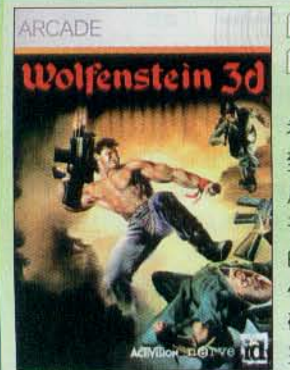


游戏性：
耐玩度：
念力度：



德军总部3D

Wolfenstein 3D



开发商	id Software	类型	主视角射击
游戏人数	1人	发售日	2009年6月3日

《德军总部3D》是主视角射击游戏的鼻祖，也是id的开山之作，本作让玩家们体验到了FPS游戏的独特魅力，让玩家们得到了从没有过的临场游戏经历。系列最早开始于1992年，延续至今一直被受广大爱好者的热切追捧。时隔17年之后，这款经典之作登陆Arcade平台，虽然现在看起来画面确实惨不忍睹，但就当时来说，它的推出确实震撼人心。

推荐指数 ★★☆☆☆

音速小子索尼克3

Sonic The Hedgehog 3



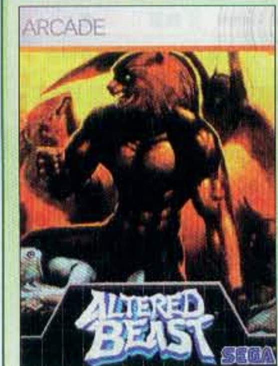
开发商	Backbone	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月10日

索尼克和泰尔斯又要再次踏上冒险之旅了，这次他们必须在《音速小子3》里对抗邪恶的蛋头博士。为了再造“死亡之蛋”，蛋头博士处心积虑地想要收集所有的“混屯宝石”，所以他们必须抢先一步才行，不过这绝非易事。反派角色纳克也在本作中登场，为了阻止索尼克和泰尔斯达成目标，他会不择手段。本作玩家还可以在途中储存进度。

推荐指数 ★★★☆☆

兽王记

Altered Beast



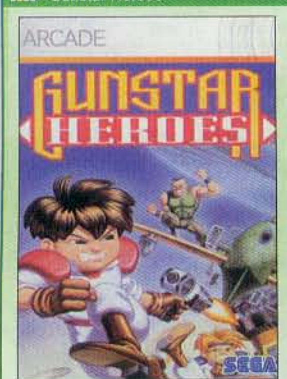
开发商	ackbone	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月10日

《兽王记》为标准的横板强制卷轴动作游戏，于1989推出街机版。游戏所表现的原始力量的特殊美感，一直给玩家们留下了很深的印象，算得上是世嘉早期的动作巨作。其后曾多次推出家用机平台的移植版，在家用游戏玩家中大受欢迎。此次登陆Arcade平台，给老玩家们带来了感动，而新玩家们不妨也去体验一下这款当年的“神作”。

推荐指数 ★★★☆☆

火枪英雄

Gunstar Heroes



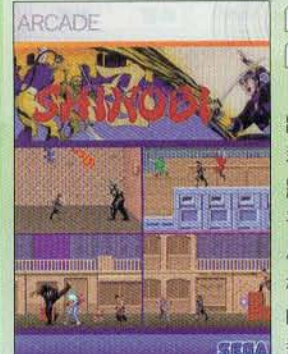
开发商	Backbone	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月10日

《火枪英雄》绝对是当年可以载入史册的作品，流畅而丰富的动作，火爆喧哗的场景，节奏感极强的音乐，使整款游戏热而不乱的基调异常鲜明，游戏中创意无处不在，关卡之间决不会有任何重复累赘之处，无处不在的高速卷轴所体现出的速度感更是十分强烈。光影、3D、浮点效果非常出色，被誉为MD平台最爽快、激烈、热闹的动作游戏之一。

推荐指数 ★★★☆☆

SHINOBI忍

Shinobi



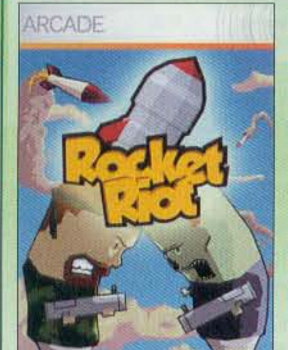
开发商	Backbone	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月10日

《SHINOBI忍》是世嘉公司于1987年推出的街机动作游戏，以现代忍者乔武藏对抗执君临黑暗世界的犯罪组织“ZEED”的故事为题材，在当时获得了极高的人气，并曾于家用平台推出一系列移植改编作品。本次登陆于Arcade平台的《SHINOBI忍》是系列原点的街机初代，完整移植当年以SYSTEM16基板制作的街机版内容，让玩家们重温异想天开的现代忍者武打乐趣。

推荐指数 ★★★☆☆

暴力火箭

Rocket Riot



开发商	Codeglue	类型	动作
游戏人数	1~4人	发售日	2009年6月17日

可能很多朋友都接触过一个叫做"屏幕大破坏"的小软件，它能让你用任意的工具来对你的电脑屏幕进行"无差别"的大破坏……这款《暴力火箭》则与之有着异曲同工之妙。游戏中的场景可以任意破坏，也正因为被破坏，藏匿在其中的强化道具才能显现出来，甚至通过对场景的破坏我们还能够发现新的地图，战况多变的特性使得游戏更具乐趣。

推荐指数 ★★★★☆

妙探闯天关 拯救世界

Sam&Max Save the World



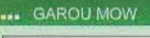
开发商	Telltale Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年6月17日

本作改编自同名经典动画，主角萨姆以及他那活蹦乱跳的兔子伙伴麦克斯这次遇到了棘手的谜题，他们身边的人忽然全都受到了催眠。不论是童星还是热门脱口秀的主持人们个个都精神不济，就连总统也在所难免……游戏的场景充满怪异与特有的风格。在游戏进行时，可与游戏里的许多奇特的角色互动，许多难题就在这些互动中——得以解决。

推荐指数 ★★★☆☆

饿狼传说 狼之印记

GAROU MOW





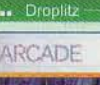
开发商	SNK PLAYMORE	类型	格斗
游戏人数	1~2人	发售日	2009年6月24日

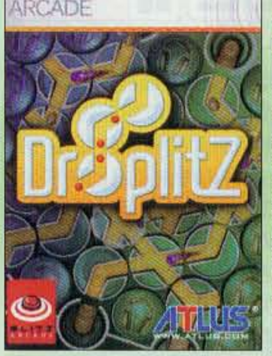
1999年11月，"《饿狼传说》系列"的第9部作品"狼之印记"发售，本作不再以传统名称命名，而是改叫GAROU，也说明了本作将展现的是一个全新的设定。游戏在制作中十分用心，画面、平衡性、完善性等方面也是SNK的格斗游戏中最出色的，容量更是达到了当时SNK格斗游戏的最大值：706M。另外本作除了保留了特瑞这位永远的主角以外，其他角色全部更换。

推荐指数 ★★★★☆

益智滚珠

Droplitz





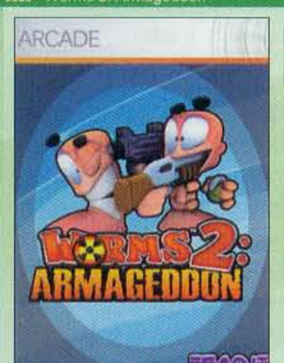
开发商	Blitz	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年6月24日

这是一个完全没有用的排水系统，你来观摩这个管道系统以便帮助管道工们完善这个糟糕的排污设施，以上就是你在《益智滚珠》中将面临的任务。本作类似于出现在《生化奇兵》中的黑客小游戏，玩家要控制管道逆时针或者顺时针转动，当粘液出现在屏幕顶端，你必须快速进行疏导，只有不断地制造通路，形成连击才能恢复生命。

推荐指数 ★★☆☆☆

百战天虫2 末日战场

Worms 2: Armageddon



开发商	am17 Software	类型	模拟策略
游戏人数	1~2人	发售日	2009年7月1日

可爱的小虫子回来了！相信很多玩家都对这些小家伙们记忆犹新，慢慢蠕动的小身躯，以及送你最后一炮时的那句"byebye"。本作是Team17为庆祝小组成年10周年所专门推出的作品，游戏中除了保持原汁原味的"虫虫对轰"外，还出现了更多更新的武器以及新的游戏模式。本作还对应Xbox LIVE的个人化身形象，玩家在紧张地对战时还可以用它来完成各种互动。

推荐指数 ★★★☆☆

战地1943

Battlefield 1943



开发商	EA	类型	动作射击
游戏人数	2~24人	发售日	2009年7月8日

本作是第一款以付费下载方式发布的正式版"战地"系列作品，游戏的地图和武器全部移植自"战地"系列第一部《战地1942》，本作的玩家可以重温《战地1942》的经典。而由于使用新引擎，游戏不仅画面效果有了较大提升，还支持了破坏效果等原作没有的新特性。游戏中有三张征服模式太平洋海岛地图，每张地图的海岛上有5个中立据点，游戏还引进了前线系统，默认情况下系统会选择让玩家在战火最密集的重生点重生，玩家也可以自主选择需要的重生点。本作更注重游戏娱乐性的表现，真实度并不高，但节奏更快，爽快度更强，但是只支持网络模式恐怕会让很多国内玩家无缘享受。

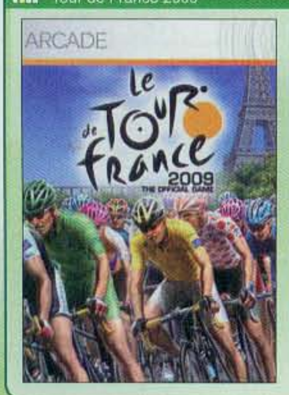
推荐指数 ★★★★☆ 概述 来"战地"吧！



画面、音乐、难度、游戏性、耐玩度、爽快度

环法自行车赛 2009

Tour de France 2009



开发商	CYANIDE	类型	竞速
游戏人数	1人	发售日	2009年7月15日

本系列是最着名的自行车模拟游戏，你可以在各个官方车队中选择一队，并带领车队在环法的赛道上拿下胜利。看看你是不是够资格如愿披上黄衫？你可以直接与车手互动，要求他们起跑时抢到好位置并加速冲刺等。另外玩家还可以即时管理自己的车队，保护领先者的地位、在起跑时抢到好位置，并且在计时赛的阶段来控制自己的车手。

推荐指数 ★★★☆☆

疯狂球 巴布入侵

Madballs Babo:Invasion

ARCADE

开发商	Playbrains	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年7月15日

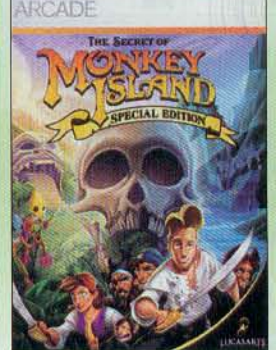
其实游戏叫做"疯狂眼球"更合适……在本作中,你将要操作一个全副武装的大球来进行闯关,游戏的关卡十分丰富,有狭长迷宫、开阔的平原、寂静的山谷、深邃的基地等等。由于主人公"球"的特性,操作它时更加多变,也更加讲究技巧。游戏画面和各种武器发射命中的光影效果都十分出色,整个节奏编排得很恰当,也很容易上手。

推荐指数 ★★☆☆☆

猴岛小英雄 特别版

Madballs Babo:Invasion

ARCADE



开发商	Playbrains	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年7月15日

其实游戏叫做"疯狂眼球"更合适……在本作中,你将要操作一个全副武装的大球来进行闯关,游戏的关卡十分丰富,有狭长迷宫、开阔的平原、寂静的山谷、深邃的基地等等。由于主人公"球"的特性,操作它时更加多变,也更加讲究技巧。游戏画面和各种武器发射命中的光影效果都十分出色,整个节奏编排得很恰当,也很容易上手。

推荐指数 ★★☆☆☆

爆炸人

Splosion Man

ARCADE



开发商	Twisted Pixel Games	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2009年7月22日

本作虽然属于小品级,但简约的画面风格和严谨的系统依然会为作品的质量保驾护航。玩家需要操纵因实验意外而诞生的爆炸人,努力克服各种障碍以逃出研究所。游戏的操作方式非常简单,只要移动左摇杆和任意功能键来爆炸即可,游戏关卡中的变化很多,如何运用看似单纯的基本爆炸动作与场景中的机关道具搭配是玩家们重点研究的部分。

推荐指数 ★★★☆☆

漫画英雄对卡普空2

Marvel vs. Capcom 2

ARCADE



开发商	Backbone Emeryville	类型	格斗
游戏人数	1人	发售日	2009年7月29日

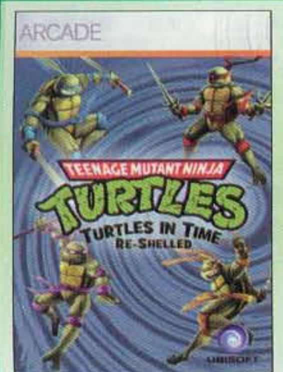
对于本身就是漫画英雄和Capcom作品的FANS来说,这种梦幻对决实在是令人激动万分!本作以DC版为基础进行重新制作,参战角色达到了56人,并且一开始就能使用所有角色,操作上舍弃了Capcom惯用的六键拳脚,改成四键拳脚、两键援助的配置。游戏提供了三种画面模式以供玩家选择,另外还追加了全新的网络对战模式,并且对应语音聊天和观战系统。

推荐指数 ★★★★☆

忍者神龟 时空战士

Turtles In Time RS

ARCADE



开发商	Ubisoft	类型	动作
游戏人数	1～4人	发售日	2009年8月5日

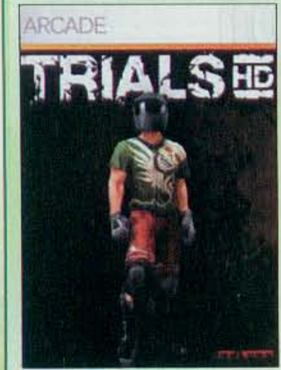
本作复刻自1991年的《忍者神龟 时空战士》,除了四人同乐之外,每个角色多样性的必杀技、被打倒敌人的夸张表现、大脚怪被刷出并砸在屏幕上的设定以及快节奏的关卡设计都让玩家津津乐道。2009年是"忍者神龟"的25周年纪念,这款重制版的画面改以全3D方式呈现,也更强化了爽快度和流畅性,并支持四位玩家连线合作,追加了更多可操纵的角色。

推荐指数 ★★★★☆

极限摩托HD

TTrials HD

ARCADE



开发商	RedLynx	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年8月12日

游戏很像当年FC上的《越野机车》,不过并不强调玩家极速达到终点,而更是要像一个极限运动般地,合理利用摩托车的抬、压、加速、刹车等驾驶技巧来通过各种障碍和迷你游戏。游戏在真实物理定律的表现上相当出色,由此也对玩家操作的手感和进行各种应变时机的控制达到了十分严苛的地步,也正因此本作的挑战性才凸显了出来。

推荐指数 ★★★★☆

暗影恐惧

Shadow Complex

ARCADE



开发商	Epic Games	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年8月19日

微软王牌游戏《战争机器》的制作商Epic在今年出人意料地推出了一款Arcade游戏,本作以知名作家奥尔森·斯科特的帝国三部曲为故事基础,使用虚幻引擎制作,在2009年E3展会上公布时就倍受瞩目,出色的画面表现,游戏无论光影效果还是动作手感都是一流的,加之巧妙的关卡设计完全可以算是一款超级大作。游戏中玩家需要在庞大的地底基地世界中进行探索,科幻大作式的剧情以及华丽的操作感都让人觉得这款Arcade游戏不可思议。游戏系统上集合了射击、迷宫冒险、动作等多个元素,更有人说这是《战争机器》、《恶魔城》、《银河战士》的结合体,三大系列的化合作用绝对不容小视。

推荐指数 ★★★★★ 概述 简直就是一款科幻《恶魔城》



画面:	游戏性:
音乐:	耐玩度:
难度:	暗影度:

NBA 2K10 选秀联盟

NBA 2K10 Draft Combine

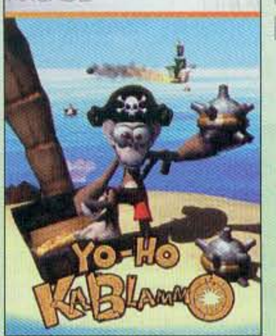


开发商	2K Sports	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年8月26日

本作有不少养成要素在其中，你需要创造自己的NBA球员，通过选秀后来到芝加哥体验球员的生活。你可以利用训练及竞争来增加你入选的机会，接着你就可以在《NBA 2K10》光盘版的游戏中使用自己所培养的球员了。值得一提的是，在本作中所创造的任何球员在光盘版的制服上都会附着一片特殊的布料，代表他们生涯的任务以及经历过本作。**推荐指数** ★★★★☆

Yo-Ho 弹药

Yo-Ho Kablammo



开发商	Canalside Studios	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月2日

本作是一款3D的海贼类型游戏，你可以驾驶着你的海贼船，在大海上无情地摧毁敌人的船舰。游戏分为单人模式和多人模式两种，玩家除了可以单机和最多三名好友一起对战以外，也可以使用Xbox LIVE进行网路对战。游戏的玩法非常多样化，用来摧毁敌人船舰的手段也非常多。除了最常见的两侧大炮以外，你也可以在海上放满水雷以重创追赶你的敌人，或是使用同归於尽的冲撞攻击来降低对手的耐久度。甚至还有把全部海上的水雷都占为己有的超级道具。而本作也凭借其优秀的原创素质从100多个国家、超过4500名参赛者之中脱颖而出，荣获微软Dream-Build-Play自制Arcade游戏大赛的优秀奖。

推荐指数 ★★★★☆ **概述** 来一场刺激的海战吧！

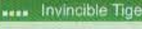




画面	■■■■■	游戏性	■■■■■
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□
难度	■■□□□	消暑度	■■■■■

无敌之虎

Invincible Tiger



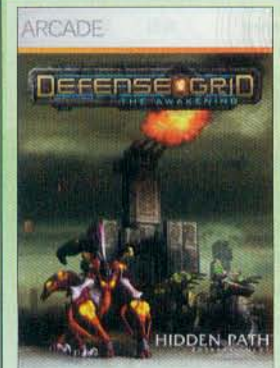


开发商	Blitz	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年8月26日

这是一个展现中国功夫的作品，游戏讲述了一位精通功夫的大侠韩涛，为了夺回被邪恶势力抢走的"命运之石"而展开一系列战斗的故事。韩涛不仅可以可以施展自己的各种拳法、掌法，而且还可以使用兵器来与敌人搏斗。游戏的场景充满着古色古香的中国风情，主人公的武打动作也十分精准到位，足见制作组的细致入微。**推荐指数** ★★★☆☆

防御阵形 觉醒

Defense Grid: The Awakening

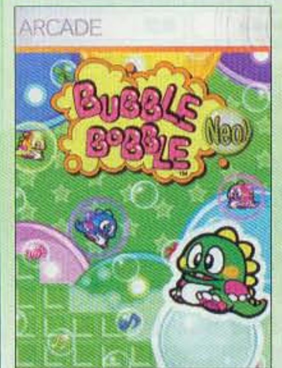


开发商	Hidden Path	类型	策略
游戏人数	1人	发售日	2009年9月2日

游戏的玩法和常见的塔防小游戏相同，在每个关卡的预设地点设置防卫塔，阻止外星人把动力核心抢走。本作的声光效果非常出色，3D可缩放的场景、精致的外星人造型，还有丰富的防卫塔种类与特效，都给人以惊艳之感。塔防游戏一向轻薄短小，本作却则打破了这个惯例，让玩家在华丽的声光效果之下，体验简单又不失深度的游戏乐趣。**推荐指数** ★★★★☆

新泡泡龙

BUBBLE BOBBLE Neo!

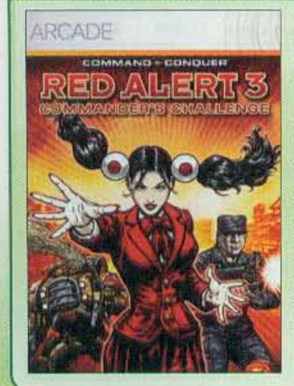


开发商	TAITO	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年9月16日

《泡泡龙》在1987年推出大型街机版时就风靡了大街小巷，在这20多年的时间中，系列也都在各大平台登陆过。在这次的《新泡泡龙》中，玩家除了可以玩到原汁原味全部100关的经典模式外，还有最多支持4人的对战模式。对于怀旧的骨灰级玩家来说，算是旧瓶加新酒的诚意复刻版，而对于想和同乐的玩家来说，也是一款老少咸宜的可爱作品。**推荐指数** ★★★☆☆

指挥官的挑战

Commander's Challenge

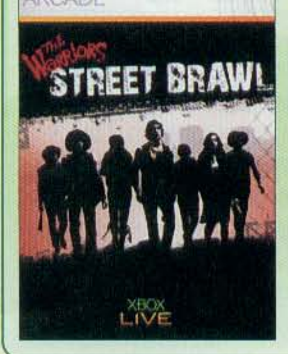


开发商	EA	类型	即时战略
游戏人数	1人	发售日	2009年9月16日

《命令与征服 红色警戒3》发布后EA很快就放出了一款资料片《起义时刻》，而随后公布并推出的本作则是《起义时刻》里新增加的一个模式，包括50个独特的非线性任务，每打败一为AI对手后都能解锁新的技术，而且同样有9个不同的指挥官。和《起义时刻》一样，《指挥官的挑战》也不需要原作，可以单独安装运行。本作不贩卖光盘版。**推荐指数** ★★★☆☆

战士帮 鏖战街头

The Warriors: STREET BRAWL

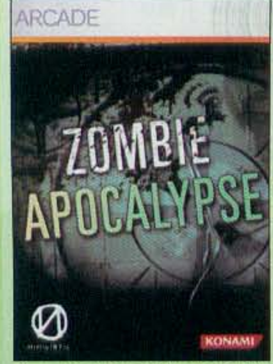


开发商	CTXM	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月23日

本作由经典同名热血电影所改编，3D的处理方式展现清版格斗，游戏自始自终透着浓浓的复古之风，打击感好到让你大呼过瘾。游戏的场景是帮派横行的曼哈顿，你必须杀出重围才能回到自己在柯尼岛上的势力范围。玩家可以进行单人以及最多四人的单机游戏，也可以上Xbox LIVE进行合作的多人游戏，在特殊挑战方面还有着精彩的对抗模式。**推荐指数** ★★★☆☆

丧尸启示录

ZOMBIE APOCALYPSE



开发商	Nihilistic Software	类型	射击
游戏人数	1人	发售日	2009年9月23日

本作可以看成是一个Arcade版的《求生之路》，由于病毒爆发导致丧尸泛滥，政府决定派遣配备有重武装的特种部队出动。玩家在游戏中控制特种部队成员，尽可能消灭丧尸并拯救城市中的生还者。游戏可供4人同时联机游戏，城市中散落有大量用来消灭丧尸的武器，从霰弹枪到火箭筒应有尽有，当弹尽粮绝时你还可以靠手中的电锯保命。本作的互动性十分强大，玩家还可以利用城市中的各种设施当作武器来消灭食人怪物。游戏中提供了11种不同的武器和7种游戏模式供玩家选择。另外，假如你想做英雄，可以单枪匹马地干，但是更鼓励玩家联机进行游戏，严酷的关卡会充分测试你的生存能力。

推荐指数 ★★★★☆ 概述 清理广光丧尸吧！




画面：■■■■■ 游戏性：■■■■■
音乐：■■■□□ 耐玩度：■■■■□
难度：■■■■□ 自由度：■■■■■



疯狂军队

Military Madness



开发商	Backbone	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年9月30日

1987年由NEC推出战略游戏《疯狂军队》在Arcade平台上得到重生，本作是一款经典、刺激、简单的回合策略游戏。游戏画面经过重新绘制，也加入了新的指挥单位、在线队伍、多人对抗游戏方式以及其它新功能。玩家可以在四个人的形式中进行协同作战，在多人游戏里，可以选择部队的指挥官，并从20种特殊能力中挑选合适的项目。

推荐指数 ★★★☆☆

泡泡龙LIVE

PUZZLE BOBBLE Live!



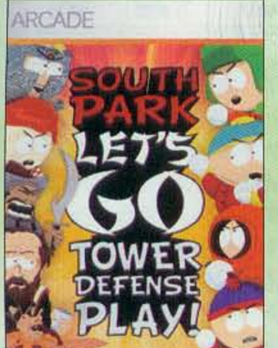
开发商	TAITO	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年9月30日

《泡泡龙LIVE》是人气桌上益智游戏"《泡泡龙》系列"的最新作，游戏玩法简单，只需将三个以上同色泡泡连接既可消除。本作收录单人用1P Puzzle、Endless、CPU Battle三种游戏模式，以及Local Match和Xbox LIVE两种对战模式。另外还有两个分别收录135个"《泡泡龙》系列"经典场景的追加下载包，快叫上你的朋友一起来玩吧！

推荐指数 ★★☆☆☆

南方公园 大家一起来玩炮塔防御

South Park Let's Go Tower Defense Play!



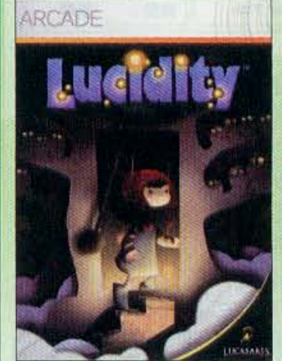
开发商	DoubleSix	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月7日

本作是一款以人气动画片《南方公园》为主题的炮塔防御游戏，在引入动画原作中的可爱角色基础上，以打雪仗为主要游戏形式，配合炮塔防御的策略要素，四名小伙伴一起出现在南方公园中展开一场别开生面的大战。玩家控制多达4名角色，相当于兵种单位，他们各个都有着自己的长处和特殊攻击。游戏还支持最多4人联机战斗。

推荐指数 ★★★☆☆

明朗

Lucidity



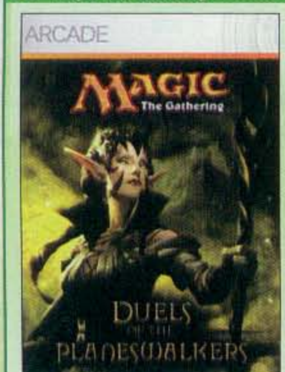
开发商	LucasArts	类型	动作冒险
游戏人数	1人	发售日	2009年10月7日

本作是一款叙述小女孩Sofi梦境国度的解谜游戏。玩家的任务就是与小女孩Sofi踏上她的梦幻旅程，探索每一个令人好奇的事物，同时排除旅程中的重重障碍，玩家必须有技巧的将场景中的道具放在正确的地方，或是将道具放在障碍物的上或下方，这样Sofi才能继续前进。 。游戏背景以梦幻的手绘艺术风格呈现，给人以美丽安逸的别致享受。

推荐指数 ★★★☆☆

魔法风云会

Magic: The Gathering



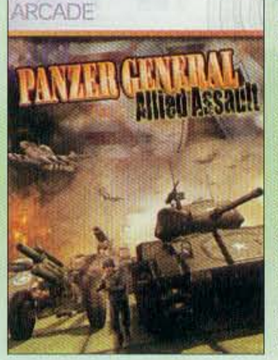
开发商	Wizards of the Coast	类型	卡片
游戏人数	1人	发售日	2009年10月16日

这是一款风行世界已久的卡片游戏，本作结合了考验脑力的策略思考、令人惊艳的美术风格，以及大型机台的街机风格。玩家将要扮演穿梭在无穷平行世界的旅法者，认识这个充满谋略的奇幻世界，同时在自己的命运中进行各种试炼。游戏中加入了新角色旅法者Nissa，另外还有机会可以收到超值的金属卡片，还有额外的卡片、虚拟人物与主题可以解开。

推荐指数 ★★★☆☆

装甲元帅

Panzer General



开发商	Petroglyph Games	类型	模拟策略
游戏人数	1人	发售日	2009年10月21日

经典的回合制战略游戏又来了，这是本作首度登上Arcade平台。游戏以二战的历史为背景，带领玩家一步一步的体验诺曼地登陆的经典战役。玩家可以建立并设定自己所有的60张卡片，并以这些卡片展开战斗。游戏支持多人模式，可让你获得特殊的单位与卡片，进而成为装甲部队大元帅。另外多人模式中的新地图及新战役也绝对会让你过足了瘾。

推荐指数 ★★★☆☆

地狱台球

Inferno Pool

ARCADE

开发商	Dark Energy Digital	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年10月28日

游戏包括了传统 8 球与 9 球的撞球模式，可以进行单人与双打的游戏。但最有趣的还是地狱撞球模式，可支援最多四人线上对战。本作中玩家可以施展跳跃击球、连续技、排列击球、冲球，以及不中断连续击球的加成效果，以便解开地狱模式。游戏的操作简单，比赛过程也很流畅，是个上手容易却很容易让玩家沉迷的佳作。

推荐指数 ★★★☆☆

彩虹岛 冒险冲天

RAINBOW ISLANDS: T.A.

ARCADE



开发商	TAITO CORPORATION	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年10月28日

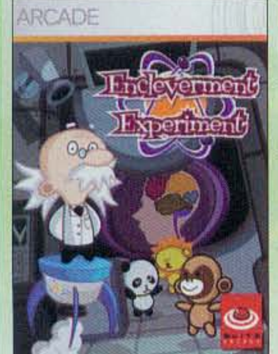
本作是一款十几年前相当脍炙人口的游戏，游戏的主角为了不让彩虹岛的神奇力量落入邪恶的坏博士之手，于是利用彩虹岛带给他们的力量踏上旅程。游戏的玩法也很简单，玩家只要按下 A 钮，就可以使用魔法力量造出一道彩虹拱桥，可以用它来攻击敌人，或是用它当作垫脚石往更高的地方爬去。另外，玩家可以使用自己的 Avatar 人物进行游戏。

推荐指数 ★★★☆☆

问答实验

Enclevement Experiment

ARCADE



开发商	Blitz	类型	益智
游戏人数	1人	发售日	2009年11月11日

本作是一款集合了许多动脑小品的益智游戏。你要与 Ivor Question 教授在实验室中测试精神装备的使用极限。游戏里的 16 个测验允许一到四名玩家加入。当玩家收集代表智力的钱币时，就能兑换成 50 种珍藏的吉祥物。游戏里有 15 位对手、各式多人游戏模式、支援虚拟人偶，同时还有教授会给予指导，更可以利用游戏中的编辑器功能创造出自己的问答活动。

推荐指数 ★★☆☆☆

美女餐厅

Diner Dash

ARCADE



开发商	Backbone	类型	模拟经营
游戏人数	1人	发售日	2009年11月18日

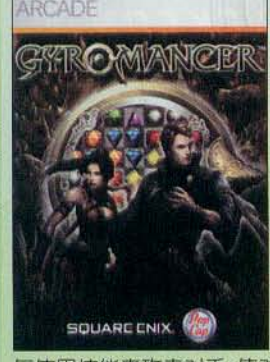
本作是一款曾经风靡 PC 平台的经典模拟经营游戏，经营的对象当然就是自己心爱的餐厅了，扮演美女经理的玩家们要不停地处理餐厅中的琐碎事件，一刻都不会让你清闲下来。登陆 Arcade 平台后的本作增加了不少新的特性和挑战，比如每关通过会根据你的成绩来升级装饰，不同的顾客也需要你特别的关照，相应地会给出很多额外的奖励。

推荐指数 ★★☆☆☆

魔林谜踪

Gyromancer

ARCADE



开发商	SQUARE ENIX	类型	桌上
游戏人数	1人	发售日	2009年11月18日

又是一款结合了方块与角色扮演要素的经典之作。不过比之《益智方块 战神的挑战》本作的玩不那么复杂，但是丰富的要素却一件不缺，甚至可以通过战斗取得经验值来培育自己的召唤兽，每个召唤兽的技能和等级都不尽相同。游戏特别的地方在于并非是回合制的战斗，在本作的战斗中能移动方块的只有玩家，敌方基本上处于被动状态。游戏的目的是利用消去画面上的方块与使用技能来攻击对手，使对手的体力值归零就可以获胜。玩家还可以通过探索地图或是打倒强敌来取得新的召唤兽，并学习新的技能，喜欢"方块类角色扮演游戏"的玩家，一定不要错过了本作。

推荐指数 ★★★★☆　概述 魔幻、唯美、经典



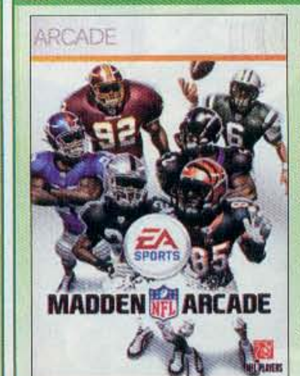


画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 华丽度：

疯狂橄榄球

Madden NFL Arcade

ARCADE



开发商	EA	类型	体育
游戏人数	1人	发售日	2009年11月25日

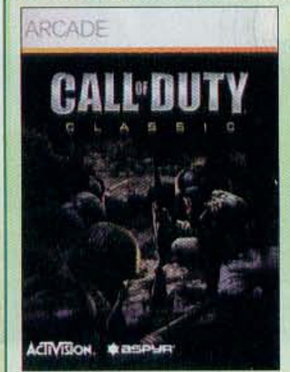
本作将把你带到最为火爆狂热的橄榄球赛场上，让你体验球场领袖般攻城略地的感受、领略球场上惊心动魄的每一幕。随着你对战术的及时调整，快速调配您最强的球员投入球场，争取扭转败军之势。可以通过球员显示的技能图标判断场上敌我的强弱所在，从而采取适当对策，针对对手弱点重新搭配出场阵容与阵型规划。

推荐指数 ★★☆☆☆

使命召唤 典藏版

Call of Duty Classic

ARCADE



开发商	Infinity Ward	类型	动作
游戏人数	1人	发售日	2009年12月2日

本作最开始是通过《使命召唤 现代战争 2》限定版内的下载码来让玩家获得的，不过随后也在卖场中开始发售。游戏使用了最新的引擎复刻了系列最原祖的一作，以二战为剧情主轴，主要描绘了"斯大林格勒"与"诺曼底"两大战役。画面在高清显示下的表现想当抢眼，不过由于游戏的年份比较老，最初的操作已经不为新玩家所适应，权当怀旧吧。

推荐指数 ★★★★☆



■ 爆炸头武士

《爆炸头武士》可以说是一款相当另类的作品。虽然游戏是以日本武士为题材，但是人物造型却是一名爆炸头造型的黑人大叔，这种诡异的组合让游戏风格也变得诡异起来。以动画渲染方式制作的画面依然足够血腥，至少在这一点上继承了美式游戏的风格。不过游戏还有另一个亮点就是主角的配音是大名鼎鼎的好莱坞巨星山缪・杰克逊，可惜的是由于推广方面的问题，很多玩家几乎都不知道这一点。

ASSASSIN'S CREED II

刺客信条II		Ubisoft	动作
X360	Assassin's Creed II		美版
	2009年11月17日	1人	59.99美元
	对应玩家年龄：18岁以上		

主线流程通关时间：15小时以内

文 雷电　美编 NINA

《刺客信条II》画面漂亮，包括罗马在内的6个城市风格迥异，一改前作场景单调的缺点，任务方面也增加了非常多的变化，不管从哪个角度看，本作在“玩”的这一方面都有了长足进化，是不可多得的优秀作品。剧情方面延续前作的故事，为玩家继续讲述圣堂武士和刺客之间的斗争，依旧以现代和古代意大利两条线交互式行进，剧情稍显晦涩，希望以剧情为一个重点内容的本文能给广大读者一定的帮助。本文分为三部分：系统解析为游戏中用到的基本知识；流程部分涵盖主线流程中的所有任务，介绍较特殊的任务的完成方法，并且以剧情为主；最后一部分包括系列剧情疑点解惑和5个主要城市的隐藏要素收集地图，包含游戏中无法在电子地图中标注出的所有羽毛、雕像和象形文字的位置。






系统概述

SYSTEM SUMMARIZATION

基础系统 BASIC SYSTEM

SET DISPLAY　**地图图例**　LEGEND

PLAYER	MEMORIES	OBJECTIVES	ECONOMIC	MONTERIGGIONI
Ezio（主角）	记忆触发点	目标／敌人	铁匠铺	羽毛存放
自定义路标	赛跑任务	朋友／任务道具	医生	圣殿
	Beat up 任务	目的地	艺术商店	密码墙壁
	送信任务	达芬奇	裁缝铺	财务部
	刺杀任务	宝箱	快速旅行点	训练场
	刺客古墓	通缉海报		
	圣殿骑士聚集点	官员		
	观察点	传令官		
	密码手稿			

LOCATIONS	CONTEXTUAL	FACTIONS
Mountains	小偷	小偷
Florence	火焰	妓女
Monteriggioni	隐藏点	佣兵
Romagna	守卫／弓箭手	
Rome		
Tuscany		
Venice		

恶名昭著和隐匿

NOTORIETY AND INCOGNITO

游戏中主角的通缉度是非常重要的参数，要时刻注意的自己的状态才能让流程更加顺利地进行下去。屏幕左上角的角色图标外围的菱形槽就是恶名度，每次你做出犯罪行动就会增加恶名度，恶名度直接影响全城守卫的警惕程度：恶名为 0 时进入隐匿状态（INCOGNITO），隐匿状态下出现在守卫面前，只要不做违法行为或侵犯守卫，就不会引起守卫的注意；恶名度长满，角色图标变为红色的刺客徽章，你便成为恶名昭著的通缉犯（NOTORIETY）。根据恶名度的高低，守卫对你的注意程度有一定程度的浮动。

降低恶名的方法有 3 种：

1. 靠近通缉海报，按 B 揭掉，降低 25%。

2. 按 Y 花 500 块贿赂街上的传令官（Herald），降低 50%。

3. 刺杀官员，降低 75%。

生命值、护甲和武器

HEALTH/ARMOR AND WEAPON

护甲有两种属性：生命（HEALTH）和耐久度（RESISTANCE）。"生命"提供给主角额外的生命值，从而增加主角的生命值上限。每次受到伤害耐久度都会下降，当护甲受到较多损伤时，会从生命条最后的方块（血格）开始直接减少生命上限，当耐久度将为 0 时护甲破坏，通过该护甲增加的生命值上限也会下降到未装备前的水平，所以时常回到铁匠处修理护甲是非常必要的，选择全部修理（REPAIR ALL）比较方便。护甲分为护胫甲（GREAVE）、前臂铠甲（VAMBRACE）、胸甲（CHEST GUARD）、护肩（SPAULDER）四种，每种护甲又有 5 种等级，由低到高依次为 LEATHER、HELMSCHMIED、METAL、MISSAGLIAS 和 Altair's Armor（阿泰尔的盔甲），最后一个阿泰尔的盔甲需要探索游戏中的 6 个刺客古墓（ASSASSIN'S TOMB）获得封印（SEAL），将封印放入 Villa Auditore 的刺客圣堂（Assassin Sanctuary）的机关上开启栅栏才能获得。

刺客的武器分为很多种，副武器（短剑等）、主武器（长剑、锤子等）、空手（UNARMED，可以装备铁拳套）、双袖剑（DOUBLE BLADE）和手枪（PISTAL，后期解开）。其中短剑、主武器和铁拳套都可以购买，它们有三种属性表现其性能：伤害（DAMAGE）、速度（SPEED）和 DEFLECT（破防）。伤害为武器的攻击力；速度为挥舞该武器的快慢；破防表示该武器破坏敌人防御的能力，攻击防御中的敌人，他们会出现硬直，破防性能越高的武器命中防御中的敌人时，其硬直时间更长，这就直接影响是否可以发动"破防攻击（DEFLECT ATTACK）"，如果在敌人硬直时武器挥舞速度足够发动攻击，敌人就无法再次防御住攻击，这样就能命中敌人。



生命值图标讲解

图标	含义	治疗方法
◇	满血格	—
◈	半血格	8 秒内避免受到伤害就会恢复成满血格
◆	空血格	找医生治疗、使用药品或读取检查点
◆	损坏的护甲	直接治疗也无法恢复的血格，需要修理装备

每一个血格其实并不是代表 1 点 HP，而是都有一定的 HP 数值的，受到敌人轻攻击就会出现半血格的状态。当最后一格血也耗完时，Ezio 不会即刻死亡，而是进入 Critical State，如果此时再次受到伤害就会死亡，此外等待 5 秒就会填满最后一格血。

从空中落下时会受到伤害，如果左摇杆推前就会在落地时滚动，这样，从 12 米高的地方落下也不会受到伤害。如果不在落地时滚动，受到的伤害依次为：8 米 30%，12 米 50%，16 米 75%，超过 20 米直接死亡。

钱

MONEY

游戏中金钱的单位是 Florins，简写为"f"，除了购买道具、武器、护甲之外，可以升级装备、用钱雇佣 NPC 帮你完成任务、回血、贿赂传令官降低恶名、购买油画等等。获得金钱的方法自然非常多，以下列出一些可行的方法：

1. 完成任务。

2. 寻找场景中的宝箱，靠近后 B 键提示为（LOOT），按住 B 键打开宝箱。可以在艺术商店购买藏宝图（TREASURE MAP），每个区域的藏宝图是分开的，需要分别在不同区域内的商店购买，取得后区域内所有的宝箱位置都会标记出来。

3. 偷钱，从背后靠近市民，A 键的提示会变为偷（STEAL），一般钱很少。不要被守卫发现，市民如果发现后会愤怒地反击。

4. 货船，调查威尼斯和码头小镇的一些货船可以得到钱，和宝箱类似。

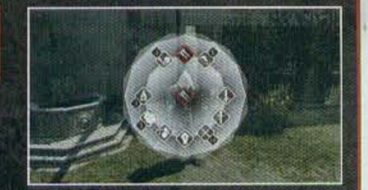
5. 按住 B 键搜查死尸，除了钱还有可能有补给道具。

6. 经营 MONTERIGGIONI 小镇，游戏进行到第三章可以改建小镇，每过 20 分钟就可以得到可观的收入。

7. 追小偷，在城市里偶然会遇到小偷，追上他们刺杀或者按 B 推到在地都可以取得他们偷的钱，一般有几百块。



补给和装备
SUPPLIES AND EQUIPMENTS



游戏中有一些道具供玩家使用，随着流程进行获得道具或装备后，玩家可以按住 RB 打开选择菜单并选择道具。携带数量中"/"后面的为在裁缝铺升级道具包后可以达到的数量。

名称	英文	携带数量	用法
飞刀	THROWING KNIVES	10/15/20	一定距离内锁定敌人后按 X 投掷，初期敌人一发即可毙命，后期需要两发
毒	POISON	3/6/9	涂在袖剑上，目标被刺中后会失去理智，随意挥舞手中的武器，可以对周围的人造成伤害，一段时间后死亡
子弹	BULLETS	6	一定距离内锁定目标，按住 X 会有瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长越容易命中(成一条细线后再蓄力就没有作用了)，因为速度慢，所以在杀人方面不如飞刀好用，但是手枪的重要用途是降低敌人的战斗气势（非常有效），可以让敌人更快地逃走。不仅射击可以降低气势，装备手枪时按住 X 主角会一直用手枪瞄准敌人，敌人的气势也会下降，直到逃走
烟雾弹	SMOKE BOMBS	3	按 X 直接扔在脚下，较大范围内的敌人都会眩晕，暂时失去行动能力，闯入烟雾的人都会进入眩晕，烟雾消失后才恢复正常
药品	MEDICINE	5/10/15	按方向键左或者在 RB 选单中选中直接使用，满血时无法使用，一次回复 10 格血

观察点
VIEWPOINT

通过爬上特殊建筑的最高点按 Y 可以与祖辈刺客进行同步，这些地点被称为观察点（VIEWPOINT），未到达过的观察点上会有鹰盘旋。通过在观察点上进行同步，可以将区域内的地图显示出来，区域内的各种商店等地点也会标记出来。所有的观察点都可以进行信念之跳。

鹰眼
EAGLE VISION

按住 Y 键可以进入鹰眼状态，这个状态下所有静物都会变得颜色暗淡，没有威胁的人为蓝色，敌人为红色，重要的刺杀目标为黄色。隐藏道具和机关也会显出特殊的颜色。

商店
SHOPS



游戏中有几种商店，分别提供不同的服务，靠近后按 Y 选购。升级 Villa 城相应的商店后在 Villa 内的商店购物可以打折。

名称	原名	用途
艺术商店	ART MERCHANT	购买油画和宝藏地图
裁缝铺	TAILOR	变更衣服的颜色（只有观赏作用）和升级补给包可携带的道具的最大数量
铁匠铺	BLACKSMITH	维修护甲，购买武器、护甲，补充飞刀、烟雾弹和子弹
快速旅行点	CARAVAN TRAVEL	花钱快速旅行到去过的地方，一些大城有多个可传送点
船坞	STAZIONE DEL TRAGHETTO	连接 ROMAGNA 和 VENICE 的船坞，需要特殊的通行证才能乘船，除了第一次去威尼斯时必须坐船外，其他时候可以用快速旅行点代替

资料
INFORMATION

本作以剧情见长，各种人物、历史事典等资料自然不可缺少。暂停菜单中可以查看各种资料：DNA，查看任务、隐藏要素和支线任务达成率；CONSPIRATORS，阴谋团伙，角色之间的关系；DATABASE，资料库，各种文字、影像资料。

战斗和潜行
COMBAT AND SNEAKING

基本操作
BASIC CONTROL

游戏中的刺客是玩家躺在 Animus 试验床上唤醒的祖先的记忆，控制角色行动的操作是按照一定的按键映射完成。

头部	Y	装备道具的手	X
空手	B	腿	A

要看、要想就按 Y；要抓敌人或扒住/松开平台边缘就按 B（按住 A 跑时会自动抓）；攻击就按 X（因为可以装备拳套，空手战斗也算装备了武器）；要跳就按 A。

使动作多样化的方法是区分高调（HIGH PROFILE）和低调（LOW PROFILE）。按住 RT 进入高调状态，所有动作更加引人注目，但是行动迅速；松开 RT，也就是普通状态下，是低调状态，低调动作不引人注目，但是速度很慢。不同的状态下，根据主角所处地方不同，按键的动作也不同，会在屏幕右上角显示出来。



基本行动操作介绍

行动	英文	操作
互动	INTERACT	X、Y 或者 B 键会在特殊场合变更为互动键，包括打开机关、剧情中的 QTE 等
搜查	LOOT	在宝箱、货船或敌人尸体上按住 B 可以搜查，搜查需要经过一段时间
轻推	GENTLE PUSH	低调下按 B 键可以轻推周围的人给自己让出道路
挤	SHOVE	高调奔跑中按 B 键可以扒开人群挤过去
抓	GRAB	在 NPC 身边，未奔跑起来的状态下，按住 RT+B 可以抓起敌人，之后 Y 头撞、X 拳击、A 膝顶、B 投摔
扑倒	TACKLE	高调奔跑中靠近 NPC 按 B 可以扑倒目标，抓小偷很管用
捡起/丢掉尸体	PICK UP/DROP BODY	捡起、丢掉死尸，死尸被人看到会引起他人的警惕，可以及时搬到安全的地方
高速走动	FAST WALK	低调下按 A 推摇杆可以比平时走得更快一些，用来接近背对主角的敌人进行刺杀
疾跑/自由奔跑	SPRINT/FREE-RUN	按住 RT 的高调姿态下推左摇杆按住 A 进入自由奔跑，这时候会自动跨过路上的障碍，在平台边缘进行跳跃，这是游戏中最常用到的技巧。
攀爬	CLIMB	按住 RT+A 并向墙壁奔跑，可以攀爬上墙壁，如果有突起物或边缘，就会自动用手扒住，这时候可以松开 RT，推左摇杆就可进行攀爬。
跳	JUMP	原地或未奔跑起来时，按住 RT 按 A 可以跳，攀爬过程中不推方向 RT+A 可以反身跳
下落	DROP	扒住墙壁上的突起时按 B 可以落下
重新扒住	GRASP	下落过程中按住 B，如果有能再次扒住的地方就会重新扒住墙壁，这是从高处落下的有效方法，可以先下落一段距离，然后按住 B 抓住较低位置的突起，之后可以安全着陆
攻击/射击	ATTACK/SHOOT	装备普通武器时按 X 就可以发动攻击
刺杀	ASSASSINATE	装备袖剑时靠近 NPC 就可以刺杀，根据主角和目标之间不同的身位会有不同的刺杀动作。低调刺杀如果没有人在很近范围内是不会被发现的，不会增加恶名度；高调刺杀目标，不论是否被发现都会增加恶名度。在隐藏地点、边缘和空中接近敌人时，都可以按 LT 锁定目标后发动特殊的刺杀（需要流程进行到一定阶段）
信念之跳	LEAP OF FAITH	站在建筑顶的边缘，当下方有草垛时，可以推前并按 RT+A 完成信念之跳，角色会直接落入草丛中，不会受到任何伤害
躲避	DODGE	战斗中 RT+A 可以躲避敌人的攻击（随流程进行学会），配合方向键可以做出左右方向的躲避，不按方向键默认向后跳躲避，躲避敌人后可以按 X 进行还击，当普通的反击不怎么奏效时，可以选择躲避后还击
踏步	STRAFE	战斗中，按住 LT+A 可以侧移踏步，通过积极变换自己的位置寻找进攻机会（随流程进行学会）。可以按住 LT 锁定，这样才能更方便地做出快速踏步动作，否则在点按 LT 进入锁定状态后，再按住 LT 准备按 A 踏步时就解除锁定了。
撒钱	THROW MONEY	按住 RB 装备钱后，按 X 键可以撒钱，一次 10 块，会引来路人，一些贪财的守卫也会离开岗位。
潜水	DIVE	游泳的操作实际和陆地基本相同，按住 A 可以潜入水中，RT+A 推左摇杆告诉移动跳到水中时按住 A 可以直接潜水

攀爬和跳跃
CLIMB AND JUMP

攀爬和跳跃是游戏的主题，游戏中，刺客之所以是刺客，就是因为他可以如履平地般在墙壁和房顶高速移动。本作的攀爬操作并不复杂，简单来说按住RT+A一路奔跑即可，选择路线则是玩家最需要注意的环节。按住RT就可以跨过普通的低矮障碍物，但是不会进行跳跃，按住RT+A进入自由奔跑状态，在任何平台的边缘主角都会用力跳起。屋顶有鸟停留的地方可以大胆跳跃。

从地面面向墙壁按住RT+A推方向走墙时，可以在走墙过程中推左摇杆左右方向并按A向两侧跳跃，在一些狭窄的落脚点站立时，为了扒住左右两边较高的物体，会用到这个技巧，这是第一作中就有的动作，但是游戏中并没有明确提示，也没有教学，流程中有必须用到此技巧才能通过的地方。

游戏初期，扒住墙壁上的突起时，按住RT推左摇杆左右并按A可以向左右跳起，不推摇杆直接按RT+A可以翻身跳起，但是无法向上跳起。随着流程进行到威尼斯，在那里主角会学会这个扒住边缘向上跳起的动作——按住RT推左摇杆上并按A，跳起来的过程中按B可以扒住更高处的突起，这样可以达到一些以前无法达到的地方。



战斗
COMBAT

本作的战斗并不复杂，但直接按X键的普通攻击并不好用，很难命中敌人。反击是最长用的技巧，但是后期敌人血量太多，直接反击很难成功，所以利用空手缴械、躲避后还击之类的战术非常奏效。袖剑的反击是一击必杀，但是袖剑反击的判定时间非常短，不容易掌握，熟练后可以使用。当有同伴在周围帮助自己战斗时会轻松不少，并不是说同伴会帮你耗费敌人的血，而是当同伴吸引敌人注意时，换上袖剑绕到敌人背后按X可以直接发动刺杀。雇佣佣兵，指挥他们去分散目标的注意力，自己不会被发现，之后穿梭在战斗的人群中，用低调刺杀将敌人逐一杀死，非常有效。

注：NPC有一项隐藏的气势（Morale）数值，在战斗中杀死他们的同伴或对其进行攻击或特殊攻击后，会降低他们的气势，当气势值降低到0时，他们就会放弃战斗，仓皇逃跑。



攻击动作	操作	作用
锁定	LT	按一下LT为锁定角色正前方的敌人，再按一下为取消锁定。锁定的敌人头顶会有5个菱形小方块组成的图标，每一个菱形方块代表20%血量。
攻击	X	装备各种武器时，X键都是攻击。长按X键会有一些特殊攻击，有节奏地连按X可以发动连续攻击，适时的按键可以连接地更好，剑刃划出的线条会显示蓝色，不适时的连续按键会划出红色
防御	RT	锁定敌人后按住RT可以进行防御，防御中可以发动多种动作
投掷	抓住后按B	抓住敌人后按B投掷，可以推摇杆控制投掷的方向，如果投掷敌人撞击可以撞毁的东西时可以造成更大伤害，将敌人摔倒在地时，装备了武器的话，可以直接上前按X追击
反击	RT+X	在被敌人的攻击命中前的瞬间按住RT按X可以发动反击，最恰当的反击时机发动反击有更高几率一击必杀敌人，如果在敌人生命值很高的情况下，会防御住我方的反击，但是防御住反击也是会费血的
嘲讽	Y	战斗中面对敌人按Y可以嘲讽敌人，敌人会更快地出招，这是一种战术手段，嘲讽后敌人马上攻击的规律可以用来反击
逃走	–	战斗中按LT解除锁定，按住RT+A推左摇杆就可以逃跑，甚至脱离战斗
缴械	–	空手时，当敌人攻击命中前的瞬间按住RT按X可以缴械敌人，对于装备重武器和厚铠甲的敌人缴械比普通进攻有效得多，取得敌人武器后可以轻松搞定他们（在训练场学习）

长按X的特殊攻击（需要在VILLA AUDITORE训练场学习）

名称	原名	作用
空手	UNARMED	近身格斗，按住X可以抓起地上的沙子，松开X洒向敌人，敌人会产生硬直
长柄武器	LONG WEAPON	比如长矛等武器，按住X可以蓄力，松开后发动挥扫攻击（SWEEP ATTACK），攻击敌人的腿部，可以直接将其扫倒。
双手持武器	TWO-HANDED WEAPON	使用巨剑、斧子等需要双手持的武器时可以按住X发动猛力砸击（SMASH ATTACK），敌人无法防御，而且伤害极大，如果X键蓄力时间超长，甚至可以直接将敌人手中的武器震掉。
远程武器	RANGED WEAPON	装备飞刀时，按住X键可以向面前的多个目标同时丢出飞镖，一次结束所有人的性命，X键蓄力时间越长可以命中的目标越多。

警惕槽和雷达
SSI AND RADAR

与恶名系统紧密相连的就是潜行系统了。每个角色都有自己的警惕槽（SSI，箭头形状），如果不是匿名状态，太靠近守卫就会引起他们的警惕。守卫刚开始提起警惕时并不会追踪你，会在原地观察，黄色条逐渐填充警惕槽；黄色条长满后进入警戒状态，开始搜查刺客并开始填充第二条红色进攻条；进攻条长满后进入战斗状态（雷达红色）。如果是侵犯守卫之类的行动，会直接进入战斗状态。



警惕槽会根据守卫与刺客之间的距离改变增长、降低的速度，在引起守卫警惕时，可以快速跑出视野范围让警惕槽迅速降低。通过雷达边框的颜色可以判断当前的行进状态。

边框颜色	状态
白色	没有被守卫发现
红色	被守卫发现，进入战斗状态，并且守卫会一直追踪你
黄色	从战斗状态中跑出敌人视野范围后，敌人便进入警戒状态，并开始搜索主角
蓝色	进入藏身处躲避警戒状态中的敌人时
绿色	躲进藏身处并安全后显示绿色，藏身处包括草垛、房顶带帘子的小屋，次级藏身处包括长椅等；混迹入人群中时也会显示绿色

雷达迷你地图上的小圆圈代表了该区域内守卫的状态，进入战斗后，依靠逃跑从守卫视野内离开时进入警戒状态（黄），会从守卫所在位置为圆心出现一个换色圆形，这是其警戒范围，如果你重新出现在守卫的警戒范围内，就又会进入战斗状态（红）。

战斗状态下进入藏身处也会被发现，警戒状态下可以躲进藏身处（Hidding Spot，蓝色小圆点），守卫很有可能会在圆形警戒范围内用武器戳击藏身处搜查，所以一定要躲到警戒范围外的藏身处才安全，躲避一段时间，攻击状态结束后再出来。

地图中有一些警戒区域（RESTRICT AREA），这里的守卫非常警惕，所以一定要小心。



混入人群 BLEND

本作可以混入各种人群中，靠近超过3个人的一组NPC，画面会有明显的数字化效果，这时就会进入混迹（BLEND）状态。这时候敌人的警惕会逐渐降低，如果之前未引起敌人警惕，就不会被敌人发现，战斗状态下是无法混入人群的。

通过混迹可以在市井中自由行动，很多不能被敌人发现的任务也需要使用混迹才可以通过。基本的方法就是混入固定不动的人群降低警惕；跟随固定线路移动的人群行走通过把守区域。





雇佣 HIRE

游戏中有三种可以雇佣的NPC：妓女、小偷和雇佣兵，每次雇佣的费用都是150块，一次可以雇1组NPC（4个人），被雇佣的NPC头顶有特殊标记。

雇佣新的NPC组会直接解除前一组的雇佣。雇佣NPC后，单按Y键可以改变NPC的跟踪状态：跟踪（FOLLOW）、原地待命（STOP）。锁定守卫后，按Y可以利用NPC的特性分散敌人的注意力，妓女和小偷会让守卫离开原来的防守位置，佣兵会直接开战（也会离开原来的防守位置），并且无法发现主角（只要主角不用高调的招数招惹守卫），利用这个方法让守卫躲开堵住的道路，可以取得场景中的密码手卷或完成流程中需要通过指定地点的任务。混迹在雇佣的NPC中不会引起敌人的注意，其中妓女群的效果最佳。



剧情流程

WALKTHROUGH

PS：文中人名除了大家熟知的达芬奇（Leonardo Da Vinci）和前代主角阿泰尔（Altair）之外，都使用了英文原名，因为很多都是意大利人名，所以翻译出来也可能让大家摸不到头脑，如果忽然无法将角色和人物联系起来的话，可以查看游戏中DATABASE中的角色介绍，或者翻到流程结尾处看看角色的肖像与名字的对应关系（为了避免剧透而放在流程末尾）。

《刺客信条》第一作剧情回顾

在《刺客信条》的世界中，圣堂武士（Templars）和刺客一族（Assassin's Brotherhood）之间的战争随着人类历史的推进一直持续着，圣堂武士寻找一种剥夺人类自由的方法，而刺客则努力阻止他的阴谋。故事一直由两条线平行发展，其一，也就是从2012年开始，现代的圣堂武士创建了Abstergo实验室（拉丁语意为"肃清"），这个高科技组织研制了一种名为Animus（拉丁语意为"灵魂"）的机器，通过它可以让生命体经历蕴藏在自己DNA中的祖先的记忆。但是Animus无法直接采集所有的记忆，必须让生命体在记忆中生活数日，以现实的时间经历过那些重要的记忆片段才可以采集信息。主角Desmond表面是个酒吧酒保，其实他是现代的刺客，不过他于16岁时逃离了刺客的秘密训练场所，试图过一种隐居的生活，于是他远离一切科技，一直以来他隐藏得很好，直到他犯了一次错误——获得摩托车执照，这让他的照片和指纹传出，被Abstergo查到并绑架到实验室内，Abstergo的首领Vidic在女科学家Lucy Stillman的帮助下通过Animus回到Desmond的DNA中阿泰尔（Altair，刺客）的年代，通过收集信息寻找可以控制人类精神的伊甸碎片的下落，最终的目标是通过一颗卫星将伊甸碎片的效果传到全世界的每一个角落，从而达到控制人类的目的。数日的试验中，Desmond了解了更多事实，Lucy向Desmond透露自己也是一名刺客，她被派遣来渗入到现代圣堂武士之中。

通过采集Desmond记忆中阿泰尔刺杀Al Mualim的信息，圣堂武士得到了伊甸碎片的位置，并找到了另外6个拥有刺客祖先记忆的男性，Vidic认为Desmond没有用途了，决定处死他，而Lucy及时说服Vidic，两人离开Desmond。Desmond看着两人的背影，因为Bleeding Effect（祖先的记忆融入生命体的身体中），他体内的潜能被激活，发动了鹰眼，Vidic是红色的敌人，Lucy是蓝色的友人，同时他看到墙壁和天花板上都印满了奇特的文字，下面就是《刺客信条II》的故事了。





序章

我叫 Desmond Miles，这是我的故事。

我醒来，眼前是一片不知所以的文字和图像，Lucy 开门让我跟她来到试验台前，在他们发现 Lucy 的所作所为前，我们最多有 10 分钟，没有时间废话，她让我躺到试验台上——Animus，激发我 DNA 中记忆的试验台。我是第 17 号试验品，仪器寻找到我和 16 号之间有联系的记忆，找到了。

意大利，母亲用力将一个健康的孩子生出，顺产，带着鲜血的男孩。一个中年男人急匆匆推门赶来："对不起，我是不是来晚了？我在银行耽误了时间。"他看到健康的男孩，从护士手中接过来，他温柔地安慰疲惫的母亲。父亲，他叫 Giovanni。

"你是 Auditore 家族的传人，一个战士。"

我动了动我的四肢，然后是第一声啼哭，父亲开心地笑了："多么健康的男孩！你的名字是佛罗伦萨之鹰（Ezio Auditore de Firenze）！"

Lucy 将我唤醒，顾不上头晕，我们必须赶快逃出这里，Lucy 伸手敏捷地打到几个守卫，更多的守卫马上就会赶来。一路跟着 Lucy 穿过巨大的办公室，里面有无数的 Animus。

"他们用这么多试验台做什么？"我忍不住边跑边问。

"你现在还是给我闭上嘴……请……"她一定极度紧张，因为她知道 Abstergo 的残忍。在紧闭的电梯门前，Lucy 之前的门卡无法使用，而我竟然可以发动鹰眼，看到键盘上有指纹的 4 个按键，组合了几种搭配，门成功打开了。电梯中我问 Ezio 是怎么回事，17 号实验体？她说 Abstergo 的首领 Vidic 和圣殿武士都不是最可怕，还有更难对付的事情在前头！当然，迫在眉睫的是一群守卫，我和 Lucy 将他们全部击倒。赶到 Lucy 的车前，她让我钻进后备箱。

一路颠簸，我来到一个工厂内。从后备箱出来，我不忘抱怨一句："一个人在黑暗的后备箱里撞来撞去，我爱死这感觉了。"



Lucy 说 Abstergo 从阿泰尔的记忆中已经找到伊甸园碎片的位置，连接的是另外一个刺客，而我们快要在这场战斗中彻底失败，我们的人在慢慢被害，而我要被训练成一名战士，虽然我不擅长打架，但是 Lucy 说有 Animus 的帮助，凭借我的 DNA，一定可以在数日内完成数年的训练，而他们带我来并非仅仅是要将我训练成一名刺客，之后还有更多，不过她说现在还不是告诉我的时候。我爽快地答应，而她非常惊喜，她本以为要费尽口舌，还为能否说服我加入他们而担心，她还以一个温暖的拥抱。

Lucy 见到她的同伴，他们 7 年未曾相逢。Shuan 负责收集、创建信息库，从刁钻的脾气和话语中很容易看出他并不是一个容易结交的朋友。Rebecca 负责操作 Animus，也就是讲由她照顾我。自我介绍后，我们马上开工。Lucy 从 Abstergo 带出来的记忆核心交给 Rebecca，这会起到相当大的作用。Lucy 解释了我能发动鹰眼的原因——Bleeding Effect——Animus 上的试验激活了我 DNA 中祖先的记忆、技巧，我现在已经是一名刺客，接下来的一切将让我成为更好的刺客。

记忆片段 1 SEQUENCE 1 无知是福 IGNORANCE IS BLISS

1476 年

男孩间的战争

BOYS WILL BE BOYS

意大利，佛罗伦萨（Florence），我是正逢青年的帅气男人 Ezio。Vieri de'Pazzi 诽谤我的家族，我带领着我的人，要干掉这个败类。高唱战歌，Vieri 适时出现，话不投机，他丢出一颗石头，正中我的嘴唇，鲜血涌出，接着就是一场大混战，中途哥哥 Federico 出现，帮助我一同清理这批混蛋（哥哥出现后的战斗失败也没有关系）。打跑 Vieri 之后，在哥哥的建议下，从躺在地上的 Vieri 手下身上搜出 200 块（靠近后按住 B）后准备去看看医生。

瞧瞧人家！

YOU SHOULD SEE THE OTHER GUY

跟着哥哥到医生那里看了看我脸上的伤，哥哥说这张漂亮脸是我身上惟一有价值的东西。

兄弟间的竞赛

SIBLING RIVALRY

和哥哥赛跑谁先到达教堂顶，不能靠老哥太近，否则他会一拳把我揍倒在地上。选择和他不一样的更近一些的路，我轻松取胜。到达教堂顶后，跟着哥哥爬上塔楼最顶端。





"我们过得是最很好的生活。"哥哥说。

"恩，是最棒的生活。"

"希望就这样下去，永远。"兄弟二人站在高处眺望美丽的佛罗伦萨，我的家。然而我们当时并没有留意，天空阴云密布。

幽会

NIGHTCAP

回家之前，我要先去见见我的女人 Cristina Vespucci。在塔顶的第一个观望点同步之后信念之跳，直接跃入草堆。Vieri 的人在四处寻找我，不能被他们抓到，在草丛中等他们分散开，到 Cristina 楼下叫她打开窗户，然后爬了上去。我拥吻我的美人，然后吹熄烛灯。

天色大亮，Cristina 的父亲上楼叫她起床准备见导师，然后传进耳朵的就是她父亲的骂声。

信童

PAPERBOY

一路躲过他父亲的手下，回到自家门前，迎接我的又是我自己的父亲的一通训斥——打架，夜不归宿，他说我的行为已经让他……让他回想起他年轻时候的欢乐日子。我长长地出了一口气。父亲让我将他的亲笔书信信送到 Lorenzo de'Medici 那里。信中向 Lorenzo 举报了一些人的犯罪行为，包括 Pazzi 家族的 Francesco，他们的目标是 Lorenzo，现在父亲已经让执法官收押了 Francesco。然而 Lorenzo 出访他城，明日才能归来，我回去告诉我的父亲。Uberto 来我的家中拜访父亲，他说 Francesco 既然已经进了监狱，就不足为患了。父亲说我的母亲和妹妹找我有事，我就这样先告辞了。



痛揍负心人

BEAT A CHEAT

妹妹 Cloudia 的男朋友 Duccio 背着她与其他女人快活，我去揍了他一顿，这是他应得的教训。

弟弟的秘密

PETRUCCIO'S SECRET

我的小弟身体不好，我却看到他溜下床在外面玩，为了哄他回去，我要在他被父母发现前取回他要的 3 支羽毛。

家族的朋友

FRIEND OF THE FAMILY

帮助母亲 Maria 去家族的朋友达芬奇那儿取点儿东西。路上，母亲告诉我还是不要和 Vieri 打架，他也承受了家族里的很多压力，他的父亲——虽然并不算善良的人，但无论如何也不像杀人凶手，而现在证据在我的父亲那里，正义与真相定会大白于天下。和母亲到达芬奇家，她很欣赏达芬奇的才华，而对我则有更多的希望。我说自己也有自己的爱好。她讽刺我："呃，那爱好希望不是你身体的饥渴使然。"抱起一箱画（按 B），我们三人漫步回家。

特殊邮件

SPECIAL DELIVERY

父亲让我送两封信给他的同事，并在鸽笼中取回另一封信。收信人神色紧张，并让我告诉父亲今晚动身。什么动身？我还没弄明白，那人就跑了。

囚鸟

JAILBIRD

当我回到家中，父亲竟然被人带到监狱去了，母亲和妹妹还在家，母亲在反抗时受了惊吓。让母亲和妹妹跟随女仆人去她姐姐家避一下，我去见我的父亲。我也要处处小心，因为我和父亲一样，现在都是整个城市的敌人。从旁边的房顶到市政厅的房顶，进入警戒区，小心行事，因为没有武器，所以不要惊动守卫，等他们转身后悄悄到上层。爬最后高高的塔楼时如果被发现也不要紧，一直向上爬到顶就能摆脱战斗状态，之后到光柱指向的父亲的牢房，他似乎早已预知到这样的事情会发生。他让我回家找到暗门，拿走里面的所有东西，然后带着那里的一封信去找 Uberto。

传家之宝

FAMILY HEIRLOOM

回到家中，开启鹰眼找到暗门，进去后打开箱子，我看到的是一套刺客的服装、一只袖剑、一封信。我将信带到 Uberto 那里，他收下信说文件中都是有利于父亲的证据，明天一早就会公之于众，他们都会被无罪释放的，我相信了他，说话间，我看到他背后有一个衣着华丽的男人从房间中匆匆走过。

孤身一人

LAST MAN STANDING

来到宣判地点，我听到的不是无罪释放的判决，而是 Uberto 指控父亲和我的兄弟们叛国罪的情景。父亲昨天给 Uberto 的文件被他私藏起来，父亲大声喊着："你才是叛徒，你和他们是一伙的，我们一定会……" Uberto 下令，我的父亲和兄弟脚下的踏板落下。我看到自己的家人被冠上莫须有的罪名被处以绞刑，不顾一切地冲向这个叛徒。穿着金色铠甲的守卫将我的剑击飞，我看到昨天收父亲信的一个男人，他说："逃！"



记忆片段 2 SEQUENCE 2 出逃计划 1476 年 ESCAPE PLANS



适应

FITTING IN

女仆人找到我，让我去她家中见母亲。女仆的姐姐 Paola 是一个妓女，我感谢她所做的一切。她让我冷静一下，冲动只会让自己陷入更大的危险之中，她虽然不能教会我如何战斗，但是可以教会我如何生存。跟着 Paola 学会如何混迹于人群之中以及偷窃的技巧之后，她要为你配置一件暗杀武器，说着她将你父亲的袖剑还给你，刚刚明明在自己身上的袖剑……"就如我刚才教你的那样从你那里取来的。"她笑着说。剑已经破损，无法继续使用，Paola 让我去找达芬奇帮忙修复武器。

卷起袖子

ACE UP MY SLEEVE

来到达芬奇的工作室，他说此装备非常精致，破解了记载着密码的羊皮纸手稿得到了原设计方案，并修好了武器。达芬奇拿出菜刀，要剁掉主角的中指，这是使用袖剑工具必须要付出的代价。我思考片刻，将中指伸出置于桌面之上，达芬奇的菜刀在空中挥下……应声落在桌角之上。"我是逗你玩的，以前为了出剑是需要砍掉中指的，但是经过我的改造已经不再需要这么残忍的奉献了！"达芬奇坏笑着说道。之后达芬奇告诉我再找到手稿就来交给他，应该会派上用场。

试验了一下宛如新的一般的袖剑，利刃伸缩自如。咚咚的敲门声打断了我们的谈话，达芬奇被皇室的审查官带走了，审查官说有人看到达芬奇与我在一起，厮打他让他交代我的下落。慢慢走到敌人背后暗杀他，抱起敌人的尸体跟着达芬奇到房中指定的地点放下，这里堆积着不少尸体，不过达芬奇可不是什么疯子谋杀犯，这些是官方送来的死囚犯的尸体，给达芬奇做研究用。

法官、陪审团和行刑者

JUDGE,JURY,EXECUTIONER

到 Santa Croce 的艺术展上找 Uberto 复仇。Lorenzo 和 Uberto 之间产生了矛盾，都是权力之争。不要被发现，跟踪 Uberto，混迹在人群中进入艺术展所在的小区内，靠近 Uberto 后上前刺杀他，并取得了 Uberto 的信。

低调行事

LAYING LOW

再次见到 Paola，她告诉我如何降低自己的恶名。回去见妹妹 Claudia，她还不知道父亲和兄弟已经被害死，她泣不成声。我将她搂在怀中，轻声安慰她。失去亲人的伤痛自然难以平复。但如今要集中全部精神，找一个安全的地方躲过整个家族的灾难，去邻城 Villa 投奔伯父。

再会

ARRIVEDERCI

要护送 Maria 和 Claudia 离开佛罗伦萨到 Monteriggioni（Villa Auditore）。依靠混迹、撒钱到达目的地，雇佣妓女吸引堵住路口的守卫，我们安全逃出了佛罗伦萨城。在原野间赶路，一路上妹妹都在问着各种各样的问题："我们要怎么办？他们会怎么对待我们的房子？"

"我不知道。"我又如何知道这些？

"他们……会将父亲和兄弟入土埋葬吗？"

我停下脚步，低头说："会的。"脑海中闪过父亲和兄弟被实行绞刑的画面……



记忆片段3 SEQUENCE 3 愿死者灵魂安息 1476年－1478年 REQUIESCAT IN PACE



护航

ROADSIDE ASSISTANCE

护送Maria和Claudia到Monteriggioni。路上遇到Vieri，他再次把刀尖指向我，他的手下冲过来。我正面与之交锋。干掉他的几个小兄弟后，他让所有人冲过来。单凭双手和剑，我还是很难对付这么多的敌人。正在这时，箭从远方射向敌人，我们的援军到来，一个大叔带领他的手下及时赶到，接过他丢过来的长剑，我们合力击退了Vieri的人。

安全之后，伯父张开双臂，用意大利口音朗朗上口地喊出："It's a-me，Mario！（是我，马里奥！）"

温暖的家

CASA DOLCE CASA(HOME SWEET HOME)

与马里奥一同逛逛Villa



Auditore。伯父的祖辈建造了Villa城，它已经有200年的历史，在我的记忆中，Villa Auditore和佛罗伦萨是敌对关系，但伯父说历史就是这样的，今年是敌对，明年就是友邦，这样的拉锯从未停止。我告诉马里奥发生的一切，伯父告诉我父亲并不只是一个普通的银行家，伯父会帮我找到一切的缘由。

熟能生巧

PRACTICE MAKES PERFECT

跟马里奥学习新的战斗技巧，踏步、反击、嘲讽、脱离战斗（LT锁定敌人进入战斗后，再按LT解除锁定，按住RT奔跑开回避战斗），最后和马里奥亲自过招并打败他。训练完成后，伯父转身离开，他的手下人告诉我Vieri一直在骚扰Villa城。到伯父的书房，他已经带人去讨伐Vieri了。实际上，Vieri并不只是一个爱玩的小青年，他是佛罗伦萨第二大银行家族——Pazzi的最年轻的成员，他肆意浪费家族的财产，并且争强好胜，掌控了赌船、赛马等多种赌博行业，当然，是用欺诈手段进行垄断的不正当行径，假如有哪个人凭借好运赢了一场，那么Vieri一定会在自己家宴请胜者，当然，这会是胜者最后的晚餐。

上楼来到姐姐和母亲所在的房间，母亲跪在床前对着羽毛祈祷，她已经很久没有说话。以后找到羽毛可以拿到这间房中放倒侧室的盒子里；找到雕像可以放到城堡外围的基座上；在城堡前的圆形训练场前和人对话可以进入战斗训练。

轮回

WHAT GOES AROUND

我要帮助马里奥和他的手下刺杀Vieri。从Villa城赶出来，骑马狂奔（按A或B都可以骑上去，摇杆移动，按住RT加速移动，RT+A疾奔）到Tuscany城。马里奥和他的人已经准备就绪。跟着马里奥到城下，他给我新的武器飞刀，利用飞刀杀死房顶的敌人后下来打开门让马里奥和他的手下进城。在城中，我看到Vieri和Uberto串通在一起，他们的目标就是马里奥。Uberto转身离开后，Vieri和其手下与我们展开战斗。刺杀Vieri，当他倒在地上，我已经进入狂怒的状态，用匕首连续戳着他的胸膛，但这让我感到愈加愤怒。伯父上前讲着要善待死者的道理，我渐渐平息自己的怒火。这是刺客的心情。

我并没有得到更多的信息。马里奥递给我一封Uberto的信，Uberto本是Auditore一家的挚友，他在外人面前一直公正的象征，当佛罗伦萨的统治者Medici（美第奇）家族和我的父亲成为他的威胁时，Uberto便心生歹计，在他忏悔的信中如是说：

记下这些文字只为有朝一日你能了解我为何将Giovanni定为叛徒并判处死刑。因历史只为政治和贪婪所撰写，不是憎恨让我如此，而是恐惧。当Medici家族抢占据我们所拥有的一切之后，我发现自己心底的巨大恐惧。为了你，为了我们的孩子，也为了未来。当一个男人走上歧途就没有任何希望可言了。他们给我钱、土地和官职，从我这里得到我曾经的同僚的名单。这就是我如何背叛我最亲近的朋友。在当时看来，以我的角度，我只能如此，即使现在回头看去，我仍旧见不到其他的路……

从Tuscany回到Villa城，马里奥正在和他的手下庆祝，他毫不掩饰地将最大的功劳安在我的身上——Vieri死去后，Tuscany便安分下来，从此Villa的人民可以过得更轻松了。



计划突变

A CHANGE OF PLANS

了解Villa城，揭开藏在城中的密码手稿（Codex Page）的秘密。先到城堡顶巡视，获得4个手稿的位置，全部取得后，回到城堡内见Claudia，伯父让她开始工作，筹备钱修缮整个Villa城，与旁边的建筑师对话，他说花钱升级城市的建筑后，会有更多的游客前来，从而挣取资金，可以有不错的收入。之后在游戏中每过20分钟都可以从盒子（Chest）中得到Villa的收入，这将是今后重要的资金来源。跟随马里奥通过书架的暗门来到秘密的圣殿内，里面是历史上从威胁中拯救人类的伟大刺客的雕像，其中就有阿泰尔的雕像和盔甲，马里奥说盔甲被锁在里面，只有找到6个古墓中的封印石板（SEAL）才可以解开封印取得阿泰尔的盔甲。

记忆片段4 SEQUENCE 4 Pazzi家族的阴谋 1478年 THE PAZZI CONSPIRACY

以身作则

PRACTICE WHAT YOU PREACH

两年过去了，重回佛罗伦萨见到达芬奇，通过破解之前获得的手稿学会了新的刺杀技巧，到达指定地点使用木偶练习。从高处落下刺杀下方的目标（Air），扒住边缘刺杀平台上的目标（Ledge），躲在草堆里刺杀旁边的目标并拉入草堆（Hidden Place），回去找达芬奇，完成任务获得双袖剑和金属挡板，这样可以一次暗杀两个目标，而且有了挡板，也可以在装备袖剑时防御敌人的攻击了。

猎狐

FOX HUNT

从达芬奇口中得知FOX的地点，在Mercato Vecchio附近的绿色区域



内开启鹰眼找到FOX（金色目标）。靠近他时一个小偷将我的钱袋偷走并开始拼命逃跑，当然不能让他跑了！以我的身手，轻松将其扑

倒在地、正要痛揍他一顿时，一个名为Volpe（狐狸）的线人出现，他阻止了我挥到空中的拳头。他告诉我黄昏时刻Pazzi家的圣殿骑士们将会有一场秘密议会，我要去听听他们密谋些什么。

在那儿见

SEE YOU THERE

跟着Volpe在规定时间内跑到目标光柱处，Francesco de'Pazzi会在傍晚与其同伙会面，要想接近就要通过地下墓穴。

古墓的秘密

NOVELLA'S SECRET

只能通过Santa Maria Novella的古墓才能到达圣殿骑士的议会地点。从密门进入地下墓穴，搬动墙壁上闪光的机关放下石块打开铁门通过。来到圆形的深井一般的房间中，打开两个机关后前进的通路敞开。守卫分散后通过断裂的半截石柱扒住墙壁上突起的砖块，刺杀两个敌人后搬动机



关交换两块方石的上下位置。爬上去，在升起的方石上向左跳，搬动机关后下面的金属大门打开。消灭下方三个敌人后进入下一个房间，追随逃跑的守卫到圆形大厅再消灭一波敌人，正好赶上会议进行。Francesco和罗马来的Rodrigo Borgia共同商议着在大弥撒时刺杀Lorenzo的计划，那之后Borgia将带领Pazzi家族成为佛罗伦萨新的统治者。

推开石棺得到第一个石板封印。

披着羊皮的狼

WOLVES IN SHEEP'S CLOTHING

从墓穴出来见到Volpe并告诉他这些消息，我们必须阻止这次的大混乱，阻止谋反者杀害Medici家族。来到弥撒的广场，Lorenzo和



他家族的人悉数到场。Pazzi家的Francesco冲出来先刺死了Lorenzo的弟弟，然后举剑面对Lorenzo，"Medici家族的所有人都将死在我的剑下！"我自然不能让他得逞，混战中保护Lorenzo并杀死所有敌人后逃到安全地点。

再见，Francesco

FAREWELL FRANCESCO

下一个目标就是刺杀Francesco了。从把守森严的哨塔一侧潜入，在Palazzo della Signoria的房顶上见到Francesco，靠近他后，他会跳到大街上逃跑。如果按上来的路原路返回比较慢，可以选择爬上最高处使用信念之跳直接落到街面上。追上目标并将其扑到并刺杀。当Pazzi家族的首领Jacopo在街上向民众宣扬着其口中虚伪的自由时，我将Francesco的尸体吊在绳子一端丢下城头，Jacopo无法掩饰自己的惊慌。

记忆片段5 SEQUENCE 5 未央 LOOSE ENDS

1478年



千真万确

FOUR TO THE FLOOR

见到Lorenzo，他说："6岁时，是Auditore家族救了我和我的母亲，从此我们两个家族结交。我为无法挽救你的父亲和哥哥感到深深的歉意……"

"不，你也无能为力。是Jacopo陷害我的家族，他还派人刺杀您。"

"他和他的手下都逃跑了，他现在藏匿得很好，但是我知道他的同党的名字。"有了Lorenzo的情报，Pazzi家族的阴谋集团正式被揭露，这是一个以Jacopo为首的5人集团，他们中有银行家、神父，甚至比萨城的大主教，他们是我的刺杀目标。Lorenzo之前从死去的Francesco那里找到一张手稿，那莽撞的男人已经不再需要它，Lorenzo将之送给我。

毒刃

A BLADE WITH BITE

找达芬奇破解Francesco的手稿，得到毒刃，用完后可以找医生添加毒药。

回避的战略

EVASIVE MANEUVERS

回到Villa城，与伯父学习躲避（DODGE，按RT+A躲避敌人攻击）和空手接白刃的缴械技巧（DISARM，空手时RT+X的可以夺取敌人的武器）。

完成训练后快速移动到TUSCANY–SAN GIMIGNANO。城中有4个任务开启地点，分别有一个线人告诉你Jacopo手下4人的位置，任务完成顺序不限。

街头公告员

TOWN CRIER

在San Gimignano最高的塔顶刺杀Antonio Maffei。目标所在高塔之上，直接爬上不去，需要借助其南边的房顶才能到达上方。

欢乐时光

COME OUT AND PLAY

刺杀Bernardo Baroncelli。

与世隔绝之地

BEHIND CLOSED DOORS

帮助马里奥的佣兵杀死Francesco Salviati，敌人比较多，指派佣兵攻击。从围墙外房子的屋顶跳入城内打开大门让佣兵进入城里，杀死目标完成任务。

披上斗篷未必就是修士

THE COWL DOES NOT MAKE THE MONK

渗入教堂杀死Stefano da Bagnone，接任务后得到新道具烟雾弹，利用烟雾弹可以让大批敌人暂时失去行动能力，在刺杀和逃跑时都非常好用。刺杀任务难度较高，敌人非常密集，需要开启鹰眼才能看出隐藏在僧侣群中的守卫，要在目标躲进庇护所前刺杀他。

有友如此，夫复何求

WITH FRIENDS LIKE THESE

下面要尾随Jacopo到圣殿骑士的议会场所，然后刺杀他。鹰眼下金色的目标就是Jacopo，发现他后，其头顶会出现蓝色小箭头。跟踪过程中，如果距离太远，会有提示在25秒倒计时内拉近距离，否则任务失败；被他发现的话也会任务失败。地面的守卫太多，很容易被发现，在房顶跟踪目标是最好的选择，以后的跟踪任务也如此行事，当然要注意用飞刀消灭房顶的守卫。当Jacopo进入议会地点后，从左侧石墙躲开守卫视线继续跟随，在场景内不要乱动，稍等片刻Rodrigo Borgia会出现在Jacopo面前，并派人杀了这个对其忠心耿耿的老人。Borgia的手下也已经将我重重包围，两个守卫分别按住我的双手，袖剑正好派上用场，看准时机QTE按X刺杀两个守卫后先不顾其他人的追踪跑到中间红点处彻底了结奄奄一息的Jacopo，之后使用烟雾弹逃跑。从Jacopo那里得知他们与一个名为Emilio Barbarigo的威尼斯男人有着脱不开的关系。

记忆片段 6 SEQUENCE 6 行程忐忑 1480 年－1481 年 ROCKY ROAD

驾车出行 ROAD TRIP

与 Lorenzo 谈话后获得 Medici 的斗篷，系统会直接给你穿上。想换斗篷的话，在暂停菜单的 IVENTORY 内的 OUTFITS 内选择。在佛罗伦萨带着这个斗篷可以让你的恶名保持在 0，但是如果你做任何违法乱纪的事情守卫还是会管的（上房顶也不行）。去找达芬奇，路人告诉我他要搬家到威尼斯，而且已经动身，我也要去威尼斯寻找 Emilio，便沿路到 THE MOUNTAINS 追上了正在修理自己的马车的达芬奇，帮他抬起篷车的时候看到了车内的道具，达芬奇充满神秘地对我说："我想我已经找到让人飞到天空中去的方法了！"



度假 ROMAGNA HOLIDAY

开着达芬奇的马车到威尼斯去，路上有敌人冲出来阻挠，他们会爬上车厢攻击，屏幕左侧是马车的耐久度，要保证不减到 0。只能控制马车左右转向，通过左右摇晃马车让敌人失去平衡摔下去，后期会有敌人投下火焰，躲避火焰避免受伤。开过一段时间，我将缰绳还给达芬奇，敌人追杀的是我，并非无辜的艺术家和他的马车，我独自跳下来面对大批敌人。扔下一颗烟雾弹跑到目标地点，终于摆脱了敌人来到了码头小镇 Forli。来到船前找到达芬奇，结果因为我没有通行证，所以暂时无法搭乘到威尼斯去的船。



水岸奏鸣曲 TUTTI A BORDO

美丽的伯爵夫人 Caterina Sforza 被困在水中央，我要将她救出来的话，通行证肯定不成问题。先跳上小船，在船桨处按 B 便可以控制小船了，有节奏地按住、松开 B 键划桨可以达到最快的速度，到伯爵夫人处救下她，再送她到岸边。她万分感激我，说我空闲时如果再到 Forli 来，她定会报答我。在船上，我看着渐渐远去的小镇和伯爵夫人，达芬奇打灭了我的幻想，"别想入非非了，她是 Forli 领主的妻子，她的危险程度和她的美丽程度成正比！"

"不过那也正是我喜欢的类型啊！"我靠在船上仰望天空。

我，Desmond Miles，被人从沉沉的思绪中唤醒。从 Animus 上坐起来，看到熟悉又陌生的白制服和女人脸上的粉底口红，我才意识到自己已经回到现代。他们说我在 DNA 的记忆中停留了太长时间，必须要放松一段时间，否则会产生幻像或分不清现实等严重的后遗症。经过长时间身临其境的刺客经历，我的肉体内的某些东西被唤醒了。Abstergo 的人找到我们藏身的实验室只是时间早晚的问题，为了预防他们的侵袭，我们要启动仓库的防御系统，跟着 Lucy 到厂房内，开关在上层，正好是试试我的能力的时候。果然还有一丝古代士兵战斗的幻象出现在我眼前，不过幻象没有持续到 30 秒时间——按照 Lucy 的说法："幻象持续时间不到 30 秒就还没有什么问题，这症状会慢慢消失的。"我也希望如此。利用 Ezio 的技巧，我可以轻松地在仓库的箱子、管子和走廊间攀爬，一共有 4 个闪着红光的开关需要打开，2 个在上层，2 个在下层。Lucy 看到我的变化非常欣慰。我问及为何改为追踪 Ezio 这个线索，而不是继续追踪阿泰尔，Lucy 说一切都和 16 号实验者有关，16 号在 DNA 的记忆中迷失了自己，最终死去，通过他得到的信息与意大利联系在了一起，那就是新的线索。



开启了全部防御措施后，我跟着 Lucy 穿过走廊，然而一切都变得不对劲，我眼前一片漆黑，暗蓝色的身影晃动，我看到一个披着大披风的女人——那应该是一个女人的身影。接着是头疼，再之后属于现代的钢筋水泥统统褪去，眼前是 Acre 城堡（阿克里，《刺客信条》一代的场景），而我竟然进入了阿泰尔的记忆片段！没有在试验台上却回到了 DNA 的记忆中，我希望这只是一场噩梦而已。鹰眼下，前方的金色目标在奔跑，我追上前去，她进入城边的高塔，门在她身后关上，借助一侧的扶手向塔上跳跃，之后到中间的小阳台上，这里需要站在阳台一侧的围墙按住 RT+A 爬墙，攀爬到最高点之后推左摇杆正对中间挂灯的木头柱的方向并按 A 跳才能踩到木头上。爬到顶端见到女刺客（她名为 Maria，是 PSP 版《刺客信条 血族》中的角色），两人相拥亲吻。夜幕将要褪去，阿泰尔从塔顶纵身跳下，留下女刺客一人躺在草垛中，而我的视角竟然没有跟着阿泰尔离开，而是转到 Maria 的肚子里……终于从"噩梦"中醒来，回到实验室，Shaun 不忘挖苦我昏过去耽误了进程。重新躺到 Animus 上……

记忆片段 7 SEQUENCE 7 威尼斯的商人 1481 年－1485 年 THE MERCHANT OF VENICE

热烈欢迎 BENVENUTO



跟随 Alvise 在威尼斯转一圈，美丽的教堂和古老的钟楼让水城威尼斯气宇非凡，来到威尼斯最有权势的商人 Emilio Barbarigo 的哥特式宫殿前，Alvise 说近看会更漂亮，但是当前社会形式不好，Emilio 作为商人工会的领导人，滥用职权欺压其他小商贩，想要垄断整个威尼斯的经济。

无法避免的伤疤 THAT'S GONNA LEAVE A MARK

就在这时，一群人便冲进了 Emilio 的宫殿，一个朴素打扮的年轻女人试图从墙壁爬上去，守卫毫不吝啬地将箭射向她。女人右腿中箭后重重摔在地上，拥有相同敌人的人就是朋友，我自然不会坐视不管。她说自己叫 Rosa，一瘸一拐地奔向河边。我一路上帮她清理围过来的敌人。这个顽强且有些粗鲁的女人一路上咒骂着该死的一切，她不容我问起问题，这不是谈话的时间。在半路上，她腿伤实在太重，我抱起她来到河边的小船旁，Rosa 的同伴 Ugo 将她放在小船上，Ugo

划船，我在岸边依靠墙壁伸出的木棍和贴着河岸的狭窄平台前行，击倒试图射杀他两人的守卫。到达他们的住所，Ugo 叫来 Antonio，我将她抱起来，放在院子中的工作台上。Antonio 看看她腿上的伤："贯穿腿肚了，需要先清理一下伤口周围……"

"快给我弄出来！别磨蹭了！"Rosa 一直保持着自己的愤怒。Antonio 折断箭羽，拉住箭头拽出，我帮他捂住伤口（QTE）。Rosa 被送去包扎，嘴中仍旧不断吐出脏字。男人只是轻轻地摇头，从未还嘴顶撞，他说："这是我的软肋，Ezio。"他知道我的名字，看来我的名声已经飘扬过河传到威尼斯城了。

积木

BUILDING BLOCKS

再次推开 Antonio 的门，他说："先喝一杯 Coffee 吧？"我问："什么是 Coffee？"他说："是'咖啡'，一个商人带来送给我的。"说着递给我一个杯子。我接过来尝了一口：



"要我说，这有些苦。应该加些糖才对！"（1480 年的咖啡 ^_^）

"咖啡时间就到这儿吧……"说着他走到模型前，"我们对宫殿的进攻失败，Emilio 肯定会加强对宫殿防守和对整个区域的制压。我们虽然没有共同的动机，但是我们有共同的目标。"共识很容易达成，我帮他重整战力，到时候一起进攻。

攘内

CLEANING HOUSE

寻找并杀死 3 个叛徒。

东施效颦

MONKEY SEE,MONKEY DO

学习 Rosa 的攀爬跳跃的新技巧（CLIMB LEAP）。这样可以抓在垂直墙壁上的突起处按住 RT+A 向上跳，跳起后按住 B 可以抓住上方的横条。

迅雷不及掩耳

BY LEAPS AND BOUNDS

使用刚学会的 CLIMB LEAP 以最快速度爬到塔顶。

脱狱

BREAKOUT

Rosa 在上次的袭击中逃了出来，而其他人则不那么幸运了。在 Ugo 的提议下，我要从 Emilio 手中救小偷们出来。一共 3 波，都有重兵把守。可以想办法引开他们，也可以直接全都杀死，周围没人时打开牢房门，每波都有 4 个人，至少要将其中一个安全送到 Ugo 处，送完一波才能去解救另外一波，可以选择走房顶的路线。

人靠衣装马靠鞍

CLOTHES MAKE THE MAN

从 Emilio 的守卫手中偷来护甲（共 3 处），然后偷一条船送到 Ugo 处。

势在必行

EVERYTHING MUST GO

在我的帮助下 Antonio 的势力已经恢复，可以开始反击 Emilio 了。我要先趁着夜色将 Emilio 宫殿上层的弓箭手都悄无声息地消灭，之后 Antonio 会让手下穿上偷来的敌方护甲伪装成守卫，替换掉这些弓箭手。到宫殿顶顺次消灭 5 个弓箭手，之前救出的小偷可以雇佣来分散守卫的注意力，Emilio 正在和 Carlo 谈话，Carlo 要他加强自己的保护措施，而 Emilio 觉得已经打败 Antonio 的手下就无需顾虑太多，Carlo 提醒他刺客已经来到威尼斯，而他并不知道我已经在他身边可以清楚地听到他的声音了。之后 Carlo 离开，只剩下 Emilio 一人，从上层接近并刺杀他，Emilio 躺在我的怀中，还诉说着自己的一切行动都是为了"秩序"。之后所有的敌人都被 Antonio 布置的弓箭手消灭，他以最简单的方法——金钱——答谢我，除此之外，我需要 Carlo 的情报。



记忆片段 8 SEQUENCE 8 需求乃发明之母 NECESSITY,MOTHER OF INVENTION 1485 年

一丘之貉

BIRDS OF A FEATHER

尾随圣堂骑士到他们的议会地点并窃听内容。依旧是从房顶跟踪，到教堂的大院子内，在上层等待，三人见面后，Carlo 提醒同伴我的存在，他们之前的计划都要重新部署。继续跟随三人，他们与 Borgia 会面，并商讨刺杀总督（Doge）的阴谋，他们要在总督的食物中下毒毒死他。之前的 Pazzi 家族的失手让 Borgia 非常失望，他这次不希望 Carlo 再次失败。原来他们有如此的野心。

失败之后……

IF AT FIRST YOU DON'T SUCCEED

寻找潜入 Ducale 宫殿的路。到已经被 Antonio 等人占领的 Emilio 的宫殿内，Rosa 热情亲吻我的脸颊，而这次我可不是来玩的。给 Antonio 讲述了 Borgia 要暗杀总督的阴谋，他愤怒地嚷道："他们竟然称我为罪犯！谁才是真正的高尚的贵族？我觉得我们——佣兵、小偷、妓女——才是，当那些所谓的贵族在上层社会尔虞我诈贪婪地扩张自己的势力，汲取更多钱财的时候，是我们在让整个社会运作！"是刺杀 Carlo 的时机了，和 Antonio 在其宫殿外侦查了几个地点之后，整个城堡守卫森严，他抱怨说："没有进去的路啊……看来只有用飞的才行！"

飞行？那也许并非完全不可能的事情！

不入虎穴焉得虎子

NOTHING VENTURED,NOTHING GAINED

推开达芬奇的房门，我指着挂在房间中的飞行器问："现在能用了吗？"

"哦，这只是一个雏形，"达芬奇还没来得及和我问好，很少见我如此开门见山，"还不确定。"

"你试验了吗？"

"当然没有……那需要一个人从塔顶乘着他飞下来，哪有那么疯狂的家伙？"

"莱昂纳多，我想你已经找到那个疯子啦！"我将双手抱在胸前，一副胸有成竹的样子。

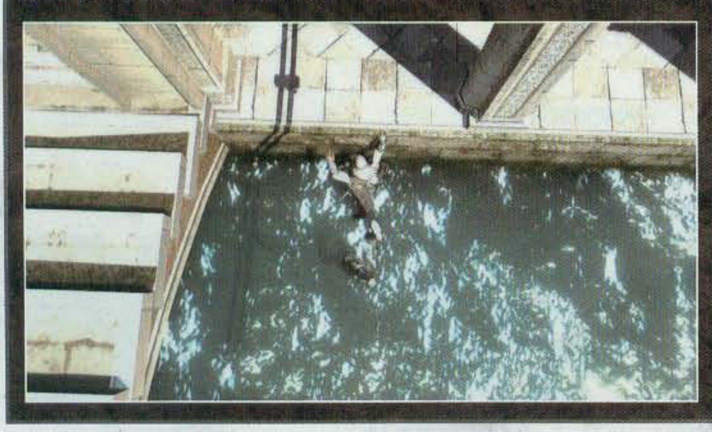
站在高处，达芬奇对我——疯子飞行员——讲解飞行的要领，包括如何掌握平衡，通过向下压飞行器让气流托着自己上升，向上抬让自己下降。我充满信心地乘上飞行器，我真的飞了，在空中翱翔，速度还不错，只是……我的高度一直在下降，我结结实实地撞上了墙壁……

"它确实飞了！"

"没错，但是永远也飞不到宫殿里！"在达芬奇的工作室，我摸着撞得晕乎乎的脑袋与他争论着。

"它不是为了飞行远距离而设计的……不过……如果能找到一个可以增加它在空中滞留时间的方法……"

Antonio 推门进来，我将天才艺术家、哲学家兼科学发明家的达芬奇介绍给他，还有他这个飞





不了多远的“烂货”……“这不能怪机器！我的设计是没有问题的！”达芬奇挥舞着手中的设计图为自己的“杰作”辩护着，“是我的错……这没办法完成，我没有办法增加它持久飞行的能力，见鬼去吧！”他愤怒地把设计图丢进火里，而那轻飘飘的纸片在火焰上方借着热空气飘了起来。“太棒了！简直是天才！在它下面点火，热空气可以将它重新推上天！”

“一堆火又有什么用处？”我不解的问。

“当然不是一堆，而是一串！从这里一路连到Ducale宫殿！”

好的开始是成功的一半

WELL BEGUN IS HALF DONE

“我的人可以做到！”Antonio发话了，“Ezio清理路上的守卫，我派我的人到必要的地方点火！”消灭所有的目标是我的长项，轻松搞定。

罕见的飞行

INFREQUENT FLIER

下面就要驾驶达芬奇的飞行器飞到Ducale宫殿并刺杀Carlo了。乘上飞行器后先看下地图，大致了解火焰都在哪里之后比较容易成功。飞行途中按住LT锁定房顶的弓箭手飞过去，可以踢倒目标，但是过多瞄准敌人会影响路线的选择，因此踢一个解开成就／奖杯即可。飞到目标地点后，我跳下飞行器落在城堡上，失去飞行员的机器继续向前飞，撞倒了两个还不清楚状况的守卫之后，一头栽进水中。正在下棋的Carlo和总督听到响声，总督惊慌失措，而Carlo却完全不在意：“肯定是孩子们在玩烟火，不用管他们，该你走了。”他一心专注的只是如何暗杀总督。

不能被守卫发现，必须潜行过去刺杀Carlo，直接向前，扒住边缘到尽头落下，沿着尖刺铁围栏下方的边缘爬到尽头，小心对面的守卫，按RT+A翻身跳到长方形金属平台上，来到光柱目标地点。

“不要喝酒！”我大声提醒总督。

“已经太晚了。”Carlo看着总督将空空如也的杯子掉落在地上，他步步后退，开始逃跑。

“对不起了，总督，我已经尽力尝试。”我看着总督吐出一口鲜血，然后跳出窗户追杀Carlo。他一边跑一边喊着：“刺客杀死了总督！刺客杀死了总督！”死到临头还不忘嫁祸于我，我将袖剑刺穿他的胸膛，看着他花白的胡子和满是皱纹的脸庞：“一个刺客死在另外一个刺客手中。”

“我们都是一样的，脑子中只有谋杀。”Carlo说。

“不，我是为善杀人，为了更多人的幸福。”

总督指着Carlo，充满怨恨地说出人生的最后一句话：“你竟然敢杀我！”同一句话，他重复了两次，然后倒在地上。所有人，除了地上的另外一具尸体外，应该都认为他指的是我。我仓皇逃走。



记忆片段9 SEQUENCE 9 狂欢节 CARNEVALE 1486年

知识就是力量

KNOWLEDGE IS POWER

“你竟然还活着！”这是达芬奇见到我的第一句话，“听说你杀了总督？”

“不，我试图救他，但是没有成功，而且所有人都认为是我干的，于是我成为了威尼斯的最高通缉犯……你有没有面具可以戴？”

“有，现在正好是狂欢节（基督教大斋节的前一天），大家都会戴上面具，没有人会注意到你！”

我将刺杀Carlo时得到的手稿交给他，这次不是袖剑的图纸，而是一种装在腕部的火器，而且它只有蜂鸟那么小，下面我就要试试这支袖剑的副武器了。达芬奇称他为……手枪（Pistol）！到达练习场，水对面立着3个靶子，锁定目标，按住X将瞄准线逐渐汇聚起来，汇聚时间越长命中几率越大，摧毁全部三个靶子任务完成。现在要对付的是新总督Marco Barbarigo，达芬奇让我去见Antonio，还有“Sister” Teodora。“是修女还是妓女们的大姐？”我心生疑惑。

不幸的姑娘

DAMSELS IN DISTRESS

Antonio在妓女群中左拥右抱，开心得很。他看到带上面具的我笑出声来，并将我——他口中“威尼斯最有天赋的男人”——介绍给Teodora，一个穿着修女服装的妓女，也是其他妓女的“妈妈”。我反讽他：“没想到你这方面的需求竟然是有信仰的！”这可有点儿惹恼了Teodora，她严肃地讲述着人与信仰的关系，而就在这时，有人在房间后门刺杀了Teodora的一个女人后仓皇逃走，她指着凶手远去的背影大声对我说：“是看看你到底有多大天赋的时候了！”

节日中的威尼斯异常美丽，数不清的彩旗悬挂在空中。敌人派来的刺客一味地奔跑，并威胁我每再靠近一步就杀死一个无辜的市民。1个，2个，3个，我必须步步紧逼，我不能放他走，否则将来会是无法计数的死尸。



睿智的修女

NUN THE WISER

各种灾难总是伴随在我的身旁，我要早日结束这动乱的日子，而现在，一切的关键都在能否成功刺杀Marco身上。Teodora说Marco会参加一个总督举办的高级舞会，但是只有佩戴黄金面具才能混进去，而每个面具上都有独一无二的编号，我们无法伪造它，不过她说还有一个办法。跟着Antonio和Teodora来到街上，我问起她——一个妓女——难道真的是修女？她回答我：“这有什么矛盾吗？我是修女，也是一名妓女。我们并不像更多的人那样只是将虔诚表现出来，我用我的思想，而不是我的身体去坚持自己的信仰。但是也没有教堂愿意收容我这样的女人做修女，于是我创建了属于自己的‘教堂’，在这里，我让男人更加坚强。”

说话间来到集市中央，舞台上，活跃的主持人讲述着游戏的规则，赢得四场比赛胜利的人可以得到最大的奖赏——黄金面具，每年只有这一个名额，让普通人也能参加总督最爱的舞会的名额！

丝缎争夺战

RIBBON ROUND-UP

狂欢节里，每个女人都会将丝缎（Ribbon）带在身上，比赛的要求是偷取最多的丝缎。在5分钟之内取得25个以上即可（每个人不止带一卷），小心不要被守卫抓到。

预备，跑！

AND THEY'RE OFF



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

要在2分钟内完成赛跑，沿途要经过16个光柱，不要遗漏，选择最短路线，时间非常紧。

夺旗战

CTF

在1对1的夺旗比赛中取胜。取得场景中的旗子（光标处）并成功带回自己的出发点获得一分，如果对方取得旗子，可以追上并夺回来（扑倒），先获得3分的一方取胜。路线比较简单，开始后直接从高楼向着目标跳下，费血也不要紧，因为这里肯定摔不死，起身后直奔旗子，取得旗子右转直接爬墙到楼顶，沿路返回起点即可得分。

欺诈之人从无羞耻之心

CHEATERS NEVER PROSPER

赤手空拳的战斗，战胜所有参赛选手取得最后的胜利。使用嘲讽加反击是最轻松的战术，先击倒几个杂鱼，Silvio的手下Dante会上台比赛，然而打到了壮汉却逃不出小人的暗算。Silvio塞钱给裁判，4个全副武装的敌人冲进比武场，既然敌人已经兵刃相向，自己当然也不能吃亏，拔剑！完成了4项比赛，站在领奖台上，我的嘴唇又挂了彩。宣布结果时，Silvio大声的咳嗽让裁判胆战心惊，最终，还是金钱让Dante这个失败者拿到了黄金面具。





大事件

HAVING A BLAST

"对不起，Ezio，我们没想到Silvio会使出如此下贱的手段。" Teodora抱歉地说。这时候侦查的人前来报告消息，Dante正带着面具穿过城市前往舞会，我要冲过去宰了这个畜生夺回面具，Antonio冷静地阻止我："你不能这样杀了他，当他们发现自己的人没有到达舞会现场必将心生疑惑，假如找到尸体的话更会取消舞会，我们就什么都没了！" Teodora提议让她手下的妓女帮我偷回黄金面具。在绿色区域用鹰眼找到金色的目标Dante，雇佣妓女并让他们分散Dante的注意力（LT锁定Dante后按Y）。从背后靠近Dante按A偷到面具，之后直奔目标舞会地点。我在门口换上黄金面具（自动更换），Teodora告诉我Marco过在一会儿会在船上做演讲，开讲之前一定不能被守卫发现。雇佣妓女在场景内安全滞留1分钟等待演讲开始，雇佣一组妓女后缓慢靠近下一组，以补充用以伪装的人群数量。1分钟后Marco开始演讲，顾不了太多，冲上去用袖剑刺穿他的胸膛。

"死亡来得太快，我还没有准备好。"这个刚刚当上总督的男人的哀怨尽显他的卑鄙和懦弱。

"很少有人能做好迎接死亡的准备。"

回到Antonio那儿，所有人都热烈欢迎我的归来，他们称我为威尼斯的救世主。



记忆片段10 SEQUENCE 10 压倒性力量 1486年 FORCE MAJEURE

牢狱中的战士

CAGED FIGHTER

在Aonorio的宫殿会见了Agostino Barbarigo，他是Marco的兄弟，但是这个稍胖的男人坦言不会犯兄弟那样的错误。我们明知Barbarigo家族的最后一人Silvio藏身于威尼斯军械库(Arsenale)，但是想干掉他可不那么容易。我们需要组建一支更加强大的队伍才行，被关在监狱中的Bartolomeo是非常合适的人选，我要去救他出来。到绿色区域（同时也是警戒区）看到守卫把守的监狱后便确定下目标，从旁边雇佣一组小偷支开守卫，救出Bartolomeo。

不放弃一个同伴

LEAVE NO MAN BEHIND

逃到Bartolomeo的房间外，他就迫不及待地大喊："Bianca，我的Bianca，她不要出什么事儿才好啊！" Bianca一定是他心爱的女人吧。他冲进房间翻箱倒柜地寻找，当我还在纳闷为什么会用这样的寻找方法时，他就从桌子下面找出了她——一把漂亮的双手长剑——Bianca。向他说明我的来意，他非常愿意一起杀死Silvio，但是要先要去Castello区救出他的手下。

排兵布阵

ASSUME THE POSITION

重整队伍后，敌人仍旧人多势众。家族同伴被刺杀后，Silvio做了最充分的准备保护自己，他将自己的手下分散开，安置在城市各个角落，不过如果开战，分散的士兵重新聚集起来仍旧不容易取胜，将我们的佣兵布置在城内吸引住不同地区敌兵的注意力，才容易向目标下手。带领佣兵到Bartolomeo标记的4个地点杀死敌人，并让佣兵埋伏在目标地点等待进攻。

一箭双雕

TWO BIRDS,ONE BLADE

阵势排布好之后，到观望点等待Bartolomeo发出进攻的信号。天空中绽开漂亮的烟火，城中刀剑相撞的火花与夜晚的灯光混为一片。Bartolomeo在市井中与Dante短兵相接，我过去帮助他，Dante见势不妙转身逃跑，杀掉冲来的两个守卫后跟着Bartolomeo追上Dante，使用重武器的Dante较难对付，在其攻击时躲避并还击才能奏效。Dante已经无法再多抵挡哪怕一次攻击时，Silvio叫他快逃。要在5分钟内干掉两人，否则他们就会上船逃跑，追踪并不困难，船上的战斗比较麻烦，地形窄，还没有同伴分散敌人的注意力，正面硬拼要多变换站位才能对Dante造成伤害，推荐先刺杀Silvio，然后消灭所有杂兵，最后再专心对付Dante。两个人的尸体都躺在我面前，我才知道所有人都被骗了，Silvio没打算做什么总督，也不要威尼斯的任何权利，他所做的一切只是为了分散我们的注意力，Barbarigo家族和他们的首领Borgia真正的目的是赛普罗斯岛（这也是PSP版《刺客信条 血族》的舞台），这就是为什么他们要坐船出行的原因。Bartolomeo感谢我所做的一切，正直的战士重新执掌了威尼斯的军队，这座美丽的水城终于有了属于自己的和平和宁静。然而我没有心情参与威尼斯人的庆典，我的下一个目的地非常明确。





记忆片段 11 SEQUENCE 11 另一个我 1488年 ALTER EGOS

我独自坐在威尼斯河边的长椅上，一个人静静地思考。Rosa走过来，轻拍我的肩膀："在想什么？怎么这么严肃？"

"今天是我的生日。从我的父亲和兄弟被害到现在，已经过去十年，这十年间我一直在刺杀与此事相关的人，现在终于接近罪魁祸首了，然而我不知道这一切到底是为了什么……"

"不要这么沮丧，Ezio，看这一片和平的景象，这些都是你的功劳！"Rosa指指身旁安居乐业的人们，"那它就当生日礼物送给你吧！这是到赛普罗斯的船队的日志，他们明天就要入港了……"

我开心地笑了，她淘气地将小本子伸到我够不到的地方，逗得我手舞足蹈。这时候达芬奇来了，他和我说起重要的事情——从Barbarigo那里取得的密码手稿中隐约记载着密室（Vault）的事情，但是仅凭手稿无从得知实情。我想起自己的伯父马里奥很早就对我说过先知、预言和密室的事情，找到线索就能进入密室得到神秘的宝藏，回想起来，每一个刺杀的人手中都有一份手稿，敌人既然将记载密室的手稿视为珍宝，那么这一定也是他们的目标。



"伊甸园的碎片——当第二片碎片被带到悬浮的城市——先知便会出现——只有先知才能打开密室的门……"达芬奇重复着手稿中的内容，事情渐渐有了头绪，当初伯父告诉我这些的时候我还太年轻，根本没有仔细思考其中的联系，以为只是一个老人的胡思乱想。而现在想起来，他们杀害我的家人、Medici家族和总督，一切都是为了手稿。

耐心之人

ALL THINGS COME TO HE WHO WAITS

从赛普罗斯回来的船停在港口，一个守卫抱着什么东西从船上下来，然后飞奔离开，要将货物送给Borgia。我看到伯父马里奥也在一侧的角落露出头来，不过我还不知道他来这里做什么，现在跟踪运货的守卫是最要紧的事情，跟随他来到哨卡前，他在守卫的要求下重新打包货物。我只有90秒时间刺杀他并穿上他的衣服伪装成送货人，并且不能被任何守卫发现。从右侧的货物堆跳起，攀爬墙壁到顶端，躲开几个弓箭手的视线，从上空直接跳向目标。



联合作战

PLAY ALONG

穿上他的衣服，还挺合身，拾起旁边已经放入盒子的货物，在守卫的催促下紧紧跟在他身后，不能有任何一点儿差错，不要碰到路人引起他人注意，如果盒子掉了赶紧捡起来跟上前面的守卫。来到Borgia面前，我刺杀了周围的3个守卫（QTE）。我质问只身一人的Borgia："先知在哪儿？这个盒子中有什么？你们的最终目的又是什么？"

"先知？我就是先知！"Borgia如是说。

第一次与Borgia交手，没想到他还会两招。将他打至濒死，他会叫守卫出来并补满血，这时不用管Borgia，消灭所有守卫后，伯父、Antonio、Bartolomeo、Volpe等人都出现在我身旁，Borgia也叫来了更多守卫。我盯住自己的杀父仇人Borgia，一剑剑砍在他的身上，当他奄奄一息时，我准备上前彻底解决他，然而成功从我的指尖溜走，佯败的他将我推倒，然后转身仓皇逃走。我起身要追时，忽然间，包括母亲、Paola在内的所有人都出现在我面前……原来我身边的所有人都是刺客。现在还无需抓住Borgia，我们已经得到伊甸园的苹果，神秘的先知并不存在，他们已经找到我，一个在他们的守护下慢慢成长的男人，一个由他们训练出来的最强的刺客。

漆黑的夜，刺客们站在独立的塔顶，我们重复着刺客的信条："一切皆为假象，所有行为都可行，潜伏在黑暗中。"

我已准备好成为真正的刺客，伯父拿起烧红的钳子在我的手上烙下刺客一族的印记，所有人，我之前认识的人，佣兵、母亲、伯父、盗贼首领、妓女，他们每个人都能从高高的塔顶纵身跃下，这是信念之跳。

记忆链忽然中断，中间数年的记忆片段不知为何而破损，无法读取，再接下来的记忆片段中，时间已经退后了10年，Borgia成为了罗马的教皇。通过汇集起来的信息，为了再次和Animus同步，我要找到全部的30张手稿（Codex Page），将他们拼接起来可以找到密室的方位。现在所有手稿都会标记在地图上，通过快速传送点到达过去的城全部找到后回到Villa，找达芬奇破解密码手稿后，将它们全部放在密码墙上，终于再次和DNA中的记忆同步。

记忆片段 14 SEQUENCE 14 我来，我见，我征服 1499年 VENI,VIDI,VICI

特殊标记

X MARKS THE SPOT

将30张手稿摆在密码墙壁的框架内，打开鹰眼，方向键选择方块，按LT或RT旋转，将线条拼成一张世界地图。把之前在港口从Borgia手中取得的"苹果"放到密码墙前方的石架上，激光射出，但是我们还缺最后一样东西，第二片伊甸碎片——罗马教皇的手杖。

祝你好运

IN BOCCA AL LUPO

最后的任务，渗入西斯廷教堂，刺杀已经成为教皇的Rodrigo Borgia。来到罗马，借助箱子扒上墙壁伸出的木头，左行跳到空中悬挂的木板上，面向墙壁跳跃扒住墙壁上突出的砖块，扒住砖块向右跳攀上悬挂木板的木棍，之后再继续向上。城上只有一条路线，在不被守卫发现的状态下才能打开机关开门，可以潜行也可以杀死所有守卫。一直向前来到教徒聚集的走廊内，这里一旦被守卫发现就会任务失败，混进教徒群中，跟着移动的教徒在走廊中前进，逐一刺杀守卫。

来到教堂，Borgia正在传教，从上层接近他，在悬挂的木板上一跃而下，将袖剑刺中这个充满



野心的男人："我以为我的信念已经超越了'复仇'这个狭隘的意向，但是我确实等这一刻等了太久，失去了太多……安息吧……"

"我可不这么认为！"Borgia竟然没有死，他用自己的黄金禅杖——伊甸园的碎片——将我弹开，并用力地将禅杖砸向地面，一股莫名的力量让大厅内所有教徒都晕倒在地，我却纹丝不动。"为什么你能抗拒它的力量？"他看到我腰间的挂兜，"原来是带着'苹果'，快把它交出来！"

"你去死吧！"

"战士果然就是打仗的命，最后一次享受战斗吧！你马上就要去见你父亲了！"

我释放出伊甸苹果的力量，数个分身将Borgia围住，剑对长枪一样的法杖并不占优，不过凭借丰富的战斗经验，依靠灵活的躲闪还是让Borgia步步后退。他施展最后的法术，法杖的力量将我弹倒在地，而他却好像融进空气中一样消失不见，静静走到我的身旁，死死地踩住我的手臂，他取走了苹果。将苹果放在法杖顶，光芒更甚，无形的力量将我抓起悬在空中。他慢慢靠近，掏出匕首刺入我的胸膛，然后转身通过密道离开。不知道过了多久，我才缓缓醒来，周围是依旧昏迷



的教徒，有护甲在，匕首刺出的伤口并不是非常严重。在鹰眼下，我找到正面墙壁上的两个机关，分别按下之后，密道的门打开。在祭坛中，Borgia无能为力地敲打着墙壁，他也不知如何才能打开通往密室的门。

我漫步上前，看着这个绝望的男人，我将袖剑和长剑都扔在地上："不再使用武器、古代遗物和你的那些下贱伎俩，让我们好好打一场吧！"

"好啊！如果你想这样玩的话。"

"这里面到底隐藏着什么？"

他嘲笑道，"你们万能的刺客们竟然不知道密室中到底隐藏着什么吗？那是神居住的地方！"

"你觉得神会住在这里？"

"当然，罗马虽然不是云中的圣城，但是至少这里一直飘荡着赞颂神灵的歌声，有天使在这里飞翔。进入密室，我将用这苹果和法杖将神消灭，从而得到他的力量！"

"弑神？你难道不是教皇吗？"

"教皇，这只是让我接近神的阶梯罢了。你以为我会相信那些荒谬的书经上的内容吗？它欺骗了人类数千年！"

我将他按在地上，他大声叫着："你不能从我手中夺走他！不能！"

"我不会杀你，杀了你也无法带回我的家人。"我从他手中夺回法杖和苹果，它们放出耀眼光芒，墙壁收入地下，我进入密室，一个似乎全息影像形成的女人立于中央，我将苹果递给她，她告诉我，她死前名为密涅瓦（Minerva），而之后又以一些其他的神灵之名存在。她不是神，来自其他的地方，他们的科技要更加发达，能够看透时间，而人类还未能达到可以接受这些知识的地步，也许永远不会。她说："你也许不能理解我所说的一切，但是你会将我的话带给世人，这就是你被选为'先知'的理由。当我们还活跃于世间时，你们人类依靠人数众多的优势抵制我们，我们双方都渴望着战争，一场大战将整个世界毁灭，我们利用先进的科技再次创造你们，为你们建造家园，而我们基于此继续存在。但是我们亦非万能，在你们再次燃起的火焰中，我们已近消亡。你现在要做的，是将我的信息带与世人，让他们停止无畏的战火，分散在世界各地的密室（Vault）中有解救人类的东西，只有取得它们，你们的世界才能延续，还会变得更加美好。就到这里，我即将离去，而剩下的就全靠你了，Desmond。"

"什么？谁是Desmond？我并不明白！等等，我有太多的问题！"

她未等我的话语完结，便已消失在无穷的黑暗中。



回到现代，Lucy将我唤醒："Desmon！他们来了！"Lucy将袖剑递给我，"快戴上它，我们去卡车那里！"跟着Lucy向外跑，她说远处还有一处安全屋可以让我们藏身。Vidic带着手下出现在我们面前，他要我和Lucy跟他回去，要跟他继续进行他的研究。

"不！"Lucy坚决地说。

"我曾经救过你一次，你就这样报答我？"Vidic说。

"你救我，是为了能继续在其他人身上进行试验，为了摧毁更多人！"Lucy说。我想起研究室内无数的Animus。

"又是这样重复的争论，你仔细回想一下吧，你一直都是站在我这边的！你手上沾着他们每个人的鲜血。"

这样的争论确实没有任何意义，Vidic的十几个守卫一起冲过来。有了袖剑，这些现代的电棍似乎都失去了力量，干掉Vidic的所有手下，他无奈地逃走。而我们也将踏上北去的路程。这些圣殿骑士还不是最终的敌人，我们前面的路还相当漫长。

"那密室中发生的一切到底是怎么回事？我完全不明白！"我晕乎乎地说。

"世界快毁灭了，地球的磁场也会发生变化，地壳活动非常活跃，如果再这样下去，世界就会完蛋了。而这一切的原因，似乎都是我们人类的过错，我们在第二轮中把整个地球搞砸了。"Lucy也不太确定地解释着一切，这听起来和"2012大预言"很像。

"我继续研究录下的磁带，你继续从你的记忆中找寻线索吧！"

到达北方安全屋的路途还很遥远，事不宜迟，我就在车里躺到Animus上开始寻觅吧……

注：主线流程完成之后，玩家会重新回到意大利，继续游戏中各种要素的收集。





主要角色一览

主要角色

主角
EZIO AUDITORE


哥哥
FEDERICO AUDITORE


女友
CRISTINA VESPUCCI


父亲
GIOVANNI AUDITORE


妹妹
CLAUDIA AUDITORE


弟弟
PETRUCCIO AUDITORE


挚友
LEONARDO DA VINCI


母亲
MARIA AUDITORE


妓女
PAOLA


女仆
ANNETTA


小偷
LA VOLPE

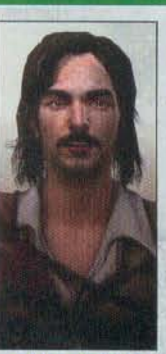

伯父
MARIO AUDITORE


佛罗伦萨支配着
LORENZO DE'MEDICI

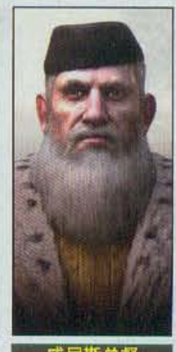

LORENZO 的弟弟
GIULIANO


伯爵夫人
CATERINA SFORZA


小偷
ROSA


小偷工会首领
ANTONIO


妓女首领
TEODORA


威尼斯总督
AGOSTINO BARBARIGO


佣兵首领
BARTOLOMEO D'ALVIANO

阴谋集团

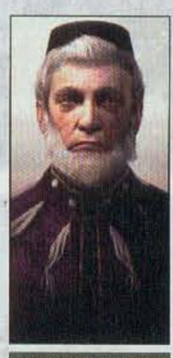

UBERTO ALBERTI


VIERI DE'PAZZI


FRANCESCO DE'PAZZI


PAZZI 家族阴谋集团


EMILIO BARBARIGO


CARLO GRIMALDI


MARCO BARBARIGO 和 DANTE


SILVIO BARBARIGO IL ROSSO


RODRIGO BORGIA







其他内容

EXTRA CONTENTS

《刺客信条》的故事延展性非常强，在现代和中世纪之间交错的世界观很庞大，宿命的传承牢牢地吸引着玩家，而晦涩难懂的剧本如果不加以解释和总结，很多地方都无法在心中明了。剧情部分根据游戏内容和部分官方资料，将隐匿于游戏之中的线索一条条牵出来展现在各位面前。隐藏要素部分将为大家带来全部100个羽毛的位置、8个雕像位置和16号研究对象留下的全部20个象形文字等内容。

剧情补完 刺客秘闻

第一文明

《刺客信条 II》结局全息影像中的女人Minerva是第一文明（First Civilization）的最后一名生存者，她身上肩负着巨大的使命。可以确定的是，她很早以前便已死亡，即使是在Ezio生活的年代。Minerva还以更多的身分存在过，可以得知的是，人类所信奉的神和女神，都是第一文明的成员。Minerva通过Ezio直接对Desmond讲话，因为第一文明可以预知未来（perceive time "differently"——通过"不一样"的方法认识时间），他知道刺客和圣堂会重新研发第一文明的科技——Animus就是如此研发出来的，她知道Desmond一定会通过Ezio看到这段全息影像，而Ezio也就是剧情中所说的"先知"了。Minerva警示地球会遇到最终的浩劫，数千年前也曾发生过同样的浩劫——摧毁第一文明。她说第一文明现在已经找到了一种阻止浩劫发生的方法，他们即将完成的成果隐藏在世界各地的秘密地点（Vault），Desmond和现代的刺客一族要找到它们，完成他们的研究成果。而浩劫到底是什么还有待进一步考察，一种解释是16号研究对象留下的"实情"（请看后文），另一种解释是Lucy诉说的地磁反转（Geomagnetic Reversal），其中谈到的太阳耀斑指日冕物质抛射（Coronal Mass Ejections，简称CMEs），是可以摧毁所有生命的射线。



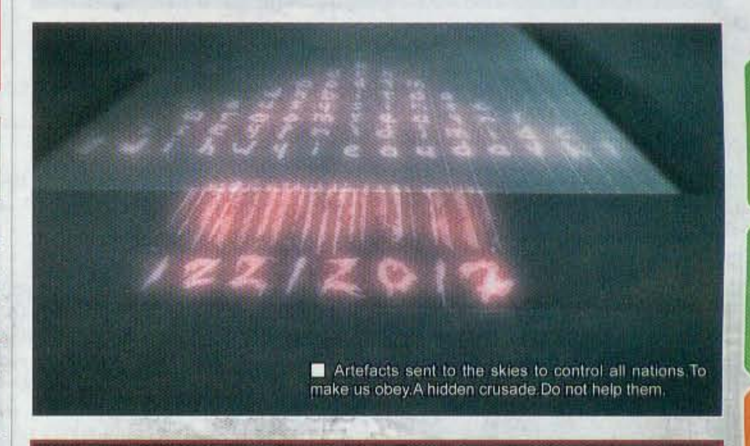
圣堂武士的真实企图

从Al Mualim到Rodrigo Borgia，再到现在的Abstergo，他们的目标非常明确：寻找伊甸碎片，找到第一文明，毁灭他们，取得他们的科技，控制所有人，消灭所有不受控制的人，借此获得世界范围的和平和安全。但是这种和平是否是人类所向往的呢？


■ They drained my soul and made it theirs. i-drain-my-body-to-show-you-where-i-saw-it-

16号研究对象

16号研究对象（SUBJECT 16）是Abstergo在Desmond之前的研究对象，Lucy说他因为Animus上的实验而失去了心智，太严重的Bleeding Effect最终让他结束了自己的生命。不过在其生命的最后阶段，他用自己的鲜血在Abstergo实验室的各个角落涂上了很多符号和信息。在Desmond来之前，Abstergo的人已经将所有血迹都擦掉了，但是有了鹰眼能力的Desmond能看到这些曾经存在过的印记，在前作中玩家可以在实验室内查看它们，第二作开始时玩家也会看到自己卧室中（应该也是16号的卧室）的密集符号，其中，前作中的英文需要从右下角开始一列列反向读取。16号通过这些信息诉说了他所知的实情，包括2012年12月21日的大毁灭，可能就是圣堂武士将伊甸碎片通过卫星发射升天控制人类的计划日。


■ Artefacts sent to the skies to control all nations.To make us obey.A hidden crusade.Do not help them.

16号留下的视频

我们能在城市的角落中发现20个隐秘的象形文字（Glyph），破解它们后可以得到几秒钟的视频，20个连起来成一整段视频（SUBJECT 16'S THE TRUTH VIDEO）。它们是16号在精神彻底崩溃前在实验员离开房间时通过骇客Animus试验台留下的，他假想Lucy会在离开时带走记忆核心（Core）并安装到新的Animus试验台（新作中的Animus 2.0）中。

其实，这并非一段视频，而是一段记忆，影像中的两人非常明显的是亚当和夏娃，而16号应该就是亚当的后裔，因此才能从DNA中得到这段影像。亚当和夏娃偷出伊甸碎片——苹果，这是Minerva描述的"人类的第一次反抗"。苹果是第一文明的产物，当人类意识到苹果的超高科技，人类的"清白"便就此消失，"两个物种"间的战争——第一文明和人类——开始了。




为什么"苹果"可以用来控制人类？

伊甸碎片——苹果、法杖是第一文明向人类施力的工具，到底是他们创造出伊甸碎片来控制人类，还是他们在创造人类时就将人类设定成被伊甸碎片控制已经不是问题的关键。尽管如此，我们知道有一些人可以抗拒这种控制力。在解开16号留下的20个谜题时，我们得知人类历史上的著名人物和关键事件都是受到伊甸碎片影响而发生的。



第一文明的后裔？



通过16号的视频，我们可以看到亚当和夏娃的敏捷身手，由此我们能联想到什么？刺客！他们是否是人类？16号研究对象的第14号谜题中这样写到：The seeds were planted as two worlds became one.Behold,the assassins,the children of two worlds!（两个世界合二为一时种子被种下。看，刺客，两个世界的孩子！）虽然实情仍旧无法揭晓，但我们可以推测，刺客是第一文明和人类共同的孩子。

第一文明是否是人类？他们和人类之间的战争结果如何？

虽然对于第一文明我们可以知道的并不多，但是至少可以确定的是，他们并非不死的。也许他们就是人类的前身，只是获得了比现在的人类更多的科学成就。我们无法确定他们的科技到底先进到何种地步，也不能确定他们是否真的来自另外一个时间、空间甚至维度，亦或是地球的原始居民。Minerva说他们以自己的形象创造了人类，他们让人类生存下去，但是他们将人类创造得太好——不甘作奴隶和下等生命。对于Minerva提到的第一文明和人类之间的战争，通过现在看到的结果可以知道第一文明消亡，而人类没有，可以假定人类胜利，而圣堂武士渴求更强的力量。

Desmond回到阿泰尔的记忆代表着什么？

Desmond承受着Bleeding Effect，并借此学习Ezio的刺客技巧，不过他只探索过两个人（阿泰尔和Ezio）的记忆，并不像16号一样探索过非常多的人的记忆，所以他的副作用并不明显，也还未致命。他已经在现实中不自觉进入祖先的记忆了，其中祖先阿泰尔的那一段记忆一定让系列玩家有所感触，既然Desmond存在，那么阿泰尔必然至少会有一个孩子，这里就讲述了阿泰尔孩子的诞生，生母是Maria——《刺客信条》第一作中装扮成Robert de Sable的年轻圣堂武士。揭穿她的伪装后阿泰尔已经没有杀她的理由，杀死Al Mualim后，他们成为恋人，第二作中的一幕揭示了一个后裔的诞生。



隐藏要素和支线任务

SECRETS AND SIDE QUESTS

游戏中很多支线任务，包括用拳头打败目标的BEAT UP、在规定时间内经过所有路标光柱的赛跑（RACE）、从鸽笼接的刺客任务（ASSASSINATION）、送信任务（COURIER）等。隐藏要素非常丰富，在暂停菜单的“DNA”选项中可以查看不同区域内收藏要素的完成度。

隐藏要素	原名	数量	备注
观察点	VIEWPOINT	66	上到特殊建筑顶端后按Y同步开启周围区域地图。
密码手稿	CODEX PAGE	30	找到后带给达芬奇，每四个可以增加一格生命上限，刺杀重要目标后取得的手卷可以为达芬奇提供改造你使用的装备的设计图。因为最后一章必须全部找到才能将流程进行下去，所以推荐在游戏中遇到就收集起来。每个手稿都有守卫把守，必须杀死守卫或雇佣NPC将他们吸引走才能进去取得手稿，推荐分散守卫注意力的方法。
封印	SEAL	6	在6个刺客古墓（ASSASIN'S TOMB）中取得封印石盘后可以在Villa的圣堂内取得阿泰尔的服装。
羽毛	FEATHER	100	象征着自由和和平的羽毛悬浮在各个城市的上空取得后送到Villa城母亲旁边房间的箱子中。
宝箱	TREASURE	330	每个宝箱中有一些钱，宝箱的地图可以在各地的艺术品商店购买。
雕像	STATUETTE	8	Villa城中有8个雕像。
象形文字	GLYPH	20	每个城市的区域内都有象形文字，用鹰眼可以更明确地发现，普通状态下也可以看到，他们画在墙壁上，走到近前打开鹰眼等待一小段时间就会将文字传输给现代的同伴，需要解开一些谜题，比如用放大镜找出多幅画中的共同处（伊甸苹果、法杖等）、旋转拼图、按谜语找出特殊部位、选出5幅有共同点的画等等。每解开一个象形文字可以得到一个几秒钟的视频，全部20个取得后，在DATABASE的THE TRUTH中按X键可以连起来查看所有视频，这是16号研究对象留给后来者的信息——SUBJECT 16'S THE TRUTH VIDEO。







Ezio的成长

全成就指南



注：只需要一周目即可取得全部成就，需要注意的是：其中有一个成就如果错过就需要进行二周目——Fly Swatter，在飞行任务中踢倒一个敌人取得。

成就	取得方法	成就点数
	一周目流程必得成就	
The Birth of an Assassin	Ezio Auditore Da Firenze 出生	20
Arrivederci Abstergo	逃出 Abstergo	20
Welcome to the Animus 2.0	进入 Animus 2.0	20
The Pain of Betrayal	完成 DNA Sequence 1	30
Vengeance	完成 DNA Sequence 2	30
Exit the Son	完成 DNA Sequence 3	30
Bloody Sunday	完成 DNA Sequence 4	30
Undertaker	探索 Santa Maria Novella 下面的刺客古墓（Assassin's Tomb）	20
The Conspirators	完成 DNA Sequence 5	30
An Unexpected Journey	完成 DNA Sequence 6	30
Bleeding Effect	完成训练并重新进入 Animus	30
The Merchant of Venice	完成 DNA Sequence 7	30
The Impenetrable Palazzo	完成 DNA Sequence 8	30
Masquerade	完成 DNA Sequence 9	30
Bianca's Man	完成 DNA Sequence 10	30
The Prophet	完成 DNA Sequence 11	30
The Vault	完成 DNA Sequence 14	30
An Old Friend Returns	逃出藏身处（通关）	100
	一周目可取得的其他成就	
Venetian Gladiator	探索 Santa Maria 里的刺客古墓	20
I can see your house from here!	探索 Torre Grossa 的刺客古墓	20
Hallowed be thy name	探索 Basilica 的刺客古墓	20
Prison Escape	探索 Rocca 的刺客古墓	20
Choir Boy	探索 Santa Maria(The Duomo) 的刺客古墓	20
Myth Maker	找到 Villa 的 8 个塑像	5
In Memory of Petruccio	找到全部 100 个羽毛	30
Tip of the Iceberg	用鹰眼调查一个象形文字解开影响	10
A Piece of the Puzzle	找到象形文字后解开谜题	10
Vitruvian Man	找到记录 16 号研究对象的 20 个影像片段	20
Street Cleaner	找一个草堆，杀死守卫后按 B 扛起尸体，走到草堆旁扔进去，一共丢 5 个即可	10
Messer Sandman	在 Villa 的武器训练场选择 SPECIAL MOVES，学习 UNARMED COMBAT，之后空手时就可以按住 X 键抓沙子丢敌人，必须同时让 4 个守卫中招，最好在他们没有警惕且不动时，也可以聚集敌人后扔烟雾弹让他们暂时失去行动能力再投沙子	10
Sweeper	花 10000 块学会长柄武器的特殊攻击，打到重装甲的守卫捡起长枪，按住 X 发动挥扫攻击，一次将身边的 5 个守卫同时击倒	10
Doctor	先用毒刺中一个 NPC，然后从空中暗杀	20
No-hitter	在 "The Cowl Does Not Make the Monk" 章节，隐藏为僧侣的守卫血少，开战，全程防御并小心反击	20
Kleptomaniac	偷 1000 块钱，可以用 500 块贿赂传令官然后马上偷取，再做一次就完成了	10
Lightning Strike	按住 RT+A 连续奔跑 100 米，跑就好了，直到解开成就	10
Assassin For Hire	第五章开始处，可以接刺杀任务时，完成 Lorenzo 给你的第一个任务	10
Steal Home	完成一个赛跑（RACE）的支线任务	10
Art Connoisseur	在 Florence 和 Venice 的艺术品商店分别购买一幅画	10
Show your Colors	在所有的城市里都穿一次 Auditore 的斗篷（Auditore Cape）	10
Perfect Harmony	将自己的衣服在 Forli 的裁缝店换成 Wetland Ebony 和 Wetland Ivory 两种颜色	10
Handy Man	在 Villa 升级一个建筑	10
Podesta of Monteriggioni	Villa 的建造完成率打到 80%，全部升级建筑不能打到 80%，需要找到其他的隐藏要素、买各种装备、道具等	30
I like the view	同步 10 个观察点	10
Mailman	刺杀一个 Borgia 的信使，他们会在街上随机出现	10
Macho Man	维护一个女人的尊严，流程中完成揍妹妹的混蛋男友任务 "BEAT A CHEAT" 后即可取得	10
High Dive	佛罗伦萨的 Giotto's Campanile 是游戏中最高的塔，"BEAT A CHEAT" 任务中，妹妹男友所在位置旁边的 VIEW POINT 就是这个塔了，完成任务后爬上去同步并信念之跳即可	10
Red Light Addict	在妓女身上花 5000 块，需要长时间积累，每次雇佣妓女花 150 块，一共需要 34 次	10
Man of the People	在地上撒钱超过 300 块，撒 30 次即可	10
Victory lies in preparation	取得袖剑的所有部件（流程中达芬奇都会给你），升级所有的补给袋（Pouch，裁缝店），购买所有的护甲（铁匠铺买所有护甲，并且通过完成 6 个古墓取得阿泰尔的护甲）	10
	一周目可能会遗漏的惟一成就	
Fly Swatter	使用飞行器飞行时按住 LT 锁定敌人，就会飞过去踢倒他们，因为无法选关开始任务，所以如果想一周目取得全成就，一定要在 "INFREQUENT FLIER" 任务中完成踢敌人的成就！	5


MONTERIGGIONI (VILLA AUDITORE)
图例
图标
名称
观察点
密码手稿
羽毛
雕像
象形文字

ROMAGNA (FORLI)


VENICE
ASSASSINS CREED II








FLORENCE




TUSCANY (SAN GIMIGNANO)

BRÜTAL LEGEND

Let's Rock!

文 叉包饭斯 DKCK　美编 anubis

野性传奇	EA	动作
X360	Brutal Legend	美版
	2009年10月13日　1人	49.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上





全金属狂潮

游戏的台前幕后

游戏的制作人蒂姆 · 沙夫（Tim Schafer）对于熟悉欧美游戏的玩家来说应该不陌生。他是欧美少数几个只要把名字打在包装盒上，就不愁卖不出去的金牌制作人。蒂姆成名是在Lucas Arts期间，制作了一系列冒险解谜游戏经典作品，最早是为《猴岛小英雄》（Monkey Islands）系列撰写对话剧情，之后领衔制作了《极速天龙》（Full Throttle）。1998年，他又完成了雄心勃勃的成名作《神通鬼大》（Grim Fandango，又译《冥界狂想曲》）。尽管销量一般，但是《神通鬼大》以其疯狂的想象力、新奇的美术设定，尤其是充满黑色幽默的有趣故事，成为了冒险解谜游戏史上不可不提的佳作。

2005年，成立了Double Fine工作室的蒂姆在Xbox等平台推出了全新的平台跳跃类游戏《脑航员》（Psychonauts）。这款作品展现了蒂姆在剧本撰写之外，对游戏类型全面把握的才华。新奇诡异的场景，钻入别人脑中幻想世界的颠覆性设计，都让你不得不佩服蒂姆旺盛的创作精力和层出不穷的奇思妙想。

著名欧美游戏开发者社区Gamasutra网站的主编Cris Remo这样评价他："蒂姆掌握了一些极少数游戏作家才了解的要诀和原则：你完全能够向玩家展现一个令人惊讶的幻想世界，而不需要依赖于缓慢滚动的文本描述或是画外音解说。在Tim Schafer充满机敏的文笔中带有一种令人愉快的简洁，尽管他以在开发过程中撰写广博的故事背景和角色设定而闻名，但是他很好地控制着这些素材不会有太多进入游戏产品去产生过多不必要的对话。"

2009年，《野性传奇》再次带着蒂姆天才般的智慧和出其不意的设定回到了玩家面前。这次，本作邀请到了好莱坞著名喜剧明星杰克 · 布莱克（Jack Black）担纲配音和主演，游戏中略带卡通风味的造型完美地呈现出了一个电玩版的杰克 · 布莱克。搞怪的对话，幽默的桥段，卖力的演出，很多时候你会忘记自己在玩游戏，而仿佛真的进入了某部黑色幽默的喜剧大片世界中。游戏的主题被设置成了"向伟大的70年代金属摇滚乐致敬"，整个世界观被设置了充满金属味的摇滚世界，善恶势力的交锋变成了两支乐队之间的较量，而在这一切风格鲜明、美术夸张的外衣之下，又融合了动作游戏、沙盘游戏和即时战略游戏的要素，使之成为一款独具魅力的作品。

当然作为一款在文化背景上和摇滚乐如此密切的作品，游戏中也充满了各种熟悉欧美乐坛的乐迷们会欣喜若狂的元素。众多的重金属摇滚乐的重量级人士，如犹太祭司乐团的Rob Halford（游戏中的正义主角就以Halford命名）、机车首领乐团的灵魂人物Lemmy Kilmister，与重金属女歌手Lita Ford等等，都参与了游戏的配音工作。而无数重金属名曲更是被游戏授权使用，可以说这是近年来除了大红大紫的《吉他英雄》等音乐游戏之外，使用名家名曲最好、最多的一部游戏作品了。而玩家亲自体验的时候，更是不难发现粉丝、舞台、高音喇叭、皮衣、摩托等等一切和摇滚有关的元素。甚至小到一个技能的名字：High Voltage，都与比利时著名乐队的名字一样。

这样一款精彩的游戏，对于爱好欧美摇滚音乐，又同时是玩家的朋友们来说无疑有福了。即使你并不熟悉重金属音乐，也分不出所谓的"哥特金属"、"黑金属"、"死亡金属"之间有何异同，你照样能流畅地体验这款游戏带来的快感。关卡设计随着剧情的推进，循序渐进地为你引入游戏要素，使得你在不知不觉间，就学会了游戏的各种操作和即时战略的游戏模式。学习曲线如此平滑，恐怕也只有鬼才制作人蒂姆可以完成吧。



游戏模式与操作说明

游戏中玩家控制的人物基本分为三种行动模式：步行、开车和飞行。其中飞行只能在RTS战斗模式中使用且大部分操作和步行共通，只有极个别按键有不同作用，以下会使用色来进行区分（黄色字体为飞行模式专用）：



按键连招		
招式名称	中文	操作方法
Shocker	闪电麻痹	快速连按X
Pyro	火焰攻击	按住X不放
Earthshaker	山崩地裂	同时按住A+X
Flash Pot	闪电陷阱	按A、X
Fire Chord	麻辣和弦	按A、A、X
Rock Kick	摇滚踢	A、A、A、X
Power Slide	强力滑步	奔跑时按X
Roman Candle	罗马烟火	A、X、X
Grabber	捉拿	瞄准敌人之后将左摇杆向回拉，按下X
Shock Bomb	震荡弹	闪电麻痹空中的敌人，按下X

开车



无上神功 摩托熔炉全升级列表

随着游戏的进行，玩家会发现摩托熔炉（即游戏中的商店）。之后通过完成主线和支线任务收集“火焰点数”(Fire Tribute)，在这里消费它们就可以购买各种升级能力了。

特殊技 Speical Attacks			
英文	中文	效果	火焰点数
Grabber	捉拿	将远处的敌人猛拉至面前	30
Rock Kick	摇滚踢	给敌人一脚猛踢	15
Shock Bomb	震荡弹	将敌人打到空中，然后轰炸到地面	30
Fire Chord	麻辣和弦	让敌人烧起来	60
Power Slide	强力滑步	跑并滑步撞向敌人	15
Roman Candle	罗马烟火	一脚踹飞屁股冒烟的敌人	60

斧头强化 Axe Treatments			
英文	中文	效果	火焰点数
Eternal Fire	永恒之火	斧砍的同时造成火焰伤害	40
Razor' s Edge	刀锋之刃	强化的刀刃，能造成更多近身攻击伤害	40
Soul Sucking	吸魂者	将一定程度的敌人伤害转化为自己的生命值	320
Bloodlust	嗜血者	斧头会随着连续砍杀的进行而增加杀伤力，停止砍杀后又会恢复	120
Black Tear	黑泪	暂时减少被砍中敌人对主角造成的伤害	320
Chain Lighting	连环闪电	被砍中的敌人会向周围的敌人发出连环闪电	120

吉他琴弦 Guitar Strings			
英文	中文	效果	火焰点数
High Voltage	高压	大幅增强闪电麻痹（Shocker）攻击的范围和杀伤力	220
Shredders	撕裂	大幅减少吉他的独奏冷却时间	75
Brawlers	乱斗	小幅增加近战连招时的吉他攻击力	25
Destroyers	毁灭	中度增加近战连招时的吉他攻击力	75
Pyromaniacs	烈火	加强发动火焰攻击（Pryo）时的强度和杀伤力	225
Super Shakers	强震	大幅增强发动山崩地裂（Earthshaker）时的攻击范围和杀伤力	25

涂装 Paint Jobs			
英文	中文	效果	火焰点数
The Valkyrie	女武神	泰坦族的涂装图案	20
Chrome Vengeance	合金复仇	整体用白色合金包裹，敌人眼中最后的图像会是倒映在车身上的它们自己扭曲的面孔	20
Age of Hades	死神世纪	死亡的主题能让你的敌人知道你从来不指望长身不老	40
Man Eater	食人一族	Zaulia 神庙总是有很多秘密，也包括这幅涂装的设计	30
Wagon of Bones	白骨车	放心不会有人把这当成公司班车的	40
Lazer Panther	镭射豹	在制作此涂装时没有任何黑豹受到伤害	30

基本武器 Primary Weapons			
英文	中文	效果	火焰点数
Heat Seeker	热追踪	车头安装热追踪导弹	180
Machine Gun	机枪	车头安装机枪	45
Missile Launcher	火箭弹	杀伤力强，精度低的火箭发射器	90
Bolt Thrower	闪电发射	前置闪电发射器	180

次要武器 Secondary Weapons			
英文	中文	效果	火焰点数
Mine Dropper	埋雷	后置抛射地雷的武器	80
Side Burners	侧燃	两侧安装火焰喷射器	40
Sub Woofer	重音	车两侧安装重低音扬声器，直接轰开杂兵	160



肌肉车升级 Deuce Upgrades			
英文	中文	效果	火焰点数
Extra Nitro Canister	额外氮气储藏罐	–	20
Double Nitro	双倍氮气	–	40
Triple Nitro	三倍氮气（通过完成支线任务获得）	–	0
Extra Armor	额外装甲	–	50
Even More Armor	更多额外装甲	–	100
A Touch Too Much Armor	多到让你想吐的装甲	–	150
Mouth of Metal	车载电台	让你聆听来自摇滚之神的声音，在驰骋时能欣赏音乐	0
Performance Package	初级性能升级包	–	25
Performance Upgrade	中级性能升级包	–	50
Performance Overkill	高级性能升级包	–	75

摇叉滚山石像（ Mt. Rockmore Effigies）可以自定义位于摇叉滚山（Mt. Rockmore）顶部的英雄石像，每个 25 火焰点数，可选造型有：

	Lita Halford
Emperor Doviculus	Mangus
Eddie Riggs	Kill Master
The Baron	Lars Halford
Gardian of Metal	Ophelia
General Lionwhyte	Drowned Ophelia



与魔共舞 野生怪物生态与应对方法

它们是自由生活在金属世界中的野生动物，当然你要面对的敌人可不止这些。它们和这片奇幻的土地一样，变异出了充满摇滚味和金属味的外观，它们有的温驯，有的具有攻击性，有的和你要达成的成就有关，所以在正式开始游戏前让我们好好认识它们吧！



吸粉怪 Fan Leeches

只有在乐队大战（RTS 模式）启动时它们才会出现，它们并不会主动攻击你，而是会附在粉丝喷射口上吸取粉丝。你必须先将它们赶走，才能召唤你的粉丝。



火花塞虫 Sparkplug Bugs

当你在荒郊野外看到这团闪闪发光的虫群时，就告诉你有飞车挑战了。只要飞车穿过这些虫群，到达一定数量就能解开成就。（详见地图和成就指南）



铁刺猬 Urchin

长着金属尖刺，在地上爬来爬去的刺猬，主要分布于巨剑阵附近。它们不会主动攻击人类，但徒手杀死它们时乱射的尖刺可能伤及你。不可骑乘。



大角鹿 Raptor Elk

长着巨大金属犄角的驼鹿，三五成群的出现，在巨剑阵附近随处可见。乘着你威风凛凛的肌肉车可以享受追猎，并撞死它们的乐趣。它们不会主动攻击人类。麻痹后可骑乘。



獠牙兽 Tollusk

长着金属盔甲和背刺的巨兽，分布于巨剑阵、烽火草原附近。注意它们可不像温驯的大角鹿或铁刺猬那样友好，它们具有攻击性。从背后麻痹它们，可骑乘。



锋火猪 Razorfire Boars

烽火草原上这些发狂的野猪，四肢退化，形似摩托，移动迅速，且凶悍的獠牙标志着它们具有攻击性，非常危险。不慎进入野猪群很快就会毙命。如果你能成功驯服一只，那么可以当成一辆摩托车骑乘，在游戏世界里到处乱逛。



小型蜘蛛 Small Spiders

在金属蜘蛛女王（Metal Queen）的巢穴附近成群出现的小蜘蛛。不难消灭，但是很烦人。



中型蜘蛛 Medium Spiders

极富攻击性的中型蜘蛛，全身为金属质地，利用吉他独奏麻痹它们之后再来上两斧头能事半功倍地消灭它们。





Hextadon 巨齿象

这些生活在铁头山附近的史前乳齿象，在冰天雪地中变异出了全金属的巨齿。如果你足够幸运，那么可以驯服身躯庞大的它们，跨上背部骑乘。



Lazer Panther 镭射豹

对于爱好摇滚乐的乐迷来说“镭射豹”是一支如雷贯耳的伟大乐队。不仅如此，在金属世界的热带雨林里你真的能碰上这些怪物。和普通的黑豹不同，它们的双眼真的会发射激光。在昏暗、雾气重重的丛林沼泽中，你很可能会被一双射线扫到，才意识到隐蔽的角落里躲着这样的豹子。安全起见，利用你的肌肉车撞死或扫射它们是消灭它们的好办法。如果你愿意，可以骑乘。

Guillotars 断头怪

这些长着四条高大木腿的奇异生物让你想起了什么？没错，它们从断头台（guillotine）变异而来。这些在黑泪海游荡的阴暗生物悲伤而怯懦，不会主动攻击人类。你要弄倒它们最好别徒手，而是开着肌肉车撞击为妙。当然如果你愿意，可以骑乘它们。

Sickle Warith 幽魂镰刀怪

在黑泪海附近出没的怪物里，最难缠的就算是这些幽魂镰刀怪了。这些会飞的怪物常常神不知鬼不觉地就从你头顶冒出来。而且只要发现血肉之躯，它们就会毫不犹豫地开始攻击。对着半空乱挥斧头是没用的，利用吉他攻击发出闪电，它们才会摔落到地面供你蹂躏。即便如此，还是要尽量避免被多只镰刀怪同时围住。

Reaper Steed 死神马

这些散发着死亡气息的灰黑色野马在黑泪海地带痛苦地徘徊，时而落单，时而三两成群。如果你身手足够敏捷，可以麻痹一匹并骑乘，骑乘后还可以利用它们的前蹄攻击。不过这些只是死神马，你还会在游戏里遇见真正骑着它们的死神。





乐团乱斗 多人模式全兵种资料

《野性传奇》的单人游戏模式循序渐进、由浅入深地展开核心游戏模式：即时战略（RTS）类型的战斗。而在多人游戏模式（Skirmish Mode）中，玩家可以彻底体验多兵种混战的感觉，感受更接近一款传统的RTS。以下就是RTS模式中所有可建造的兵种，相关的技能和使用技巧对于单人游戏中后期也可作为参考。

玩法解说

游戏中一共存在三方势力，每支都有一个带领全军的英雄角色。英雄角色拥有自己的独奏技能，可以直接在战场上杀敌，但必须不断造兵、升级舞台。英雄角色可以和每个我方单位组合发动合作技能，从而更加灵活地处理战场上的情况，而且英雄角色死亡是可以不断复活再生的，只要你的舞台（即基地）没有被敌人彻底干掉。游戏的基本规则就是双方争夺粉丝矿资源，并利用粉丝制造更多的致命战斗单位，最后攻克敌人舞台，生产所有兵种单位都要消耗粉丝并占用军队格数，也就是人口上限，而根据地图和敌我势力强弱，合理地安排战术战略是取得多人游戏模式胜利的不二法门。



铁头党势力 The Ironheade Army

英雄角色



艾迪·瑞格斯 *Eddie Riggs*

如果说拉斯是人类的领袖，那么被魔王血液感染的艾迪则是铁头党大军的最高统帅。恶魔的血统没有毁灭他的人性，即使艾迪长出了恶魔的翅膀，却仍然在用自己手里的斧头和吉他，和金属世界的恶魔斗争着。



沉重脚镣 Anvil of Burden

这不是一个攻击性技能，而是一种干扰技能。使用之后会给某个敌方对象腿上绑上铁砧，使其短时间内无法行动，从而趁势对其展开凌厉的攻势。

回家吃饭 Bring It on Home

召唤一场来自地狱的烈火，裂开的地面会把周围所有的敌人都吸进去。适合在战斗尾声一气呵成，消灭残兵。

石墙当前 Rock Block

召唤出一堵石墙垒到对方舞台上，能让敌人暂时无法生产新的单位。

毁容大法 Facemelter

弹奏这曲美妙的旋律之后，围绕在你周围的敌人的脸会被烧焦。是不是很棒？用来杀出敌人的重重包围就要用这招，同时对于打乱敌人一波波来袭的节奏也有奇效。

野性的呼唤 Call of The Wild

召唤野外的野兽来帮助你攻击敌人。

万丈晨光 Light of Dawn

召唤出一道绚丽的日出，能让铁头党所有单位对敌人的负面效果免疫。同时敌人对自己单位施加的附加效果也会失效。

战斗单位

铁头男 Headbangers

便宜且好用的最初级兵种，易于召唤。艾迪接近后按 A 加入，可以亲自指挥四人一组的锤头男摧毁指定的目标。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
4	4	100	是	立即

合作技能

移动兵团 Mobile Mosh Pit

与艾迪合作后会围绕在艾迪周围，组队出击。

火焰男爵 Fire Barons

让这些生活放荡的火焰男爵活下去的惟一理由要么就是下一场战斗，要么就是下一瓶好酒。他们特点是机动性极好，移动速度快，迅速对敌人实施打击。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
6	3	150	否	完成大舞台升级后

合作技能

火焰圈 Ring of Fire

艾迪跳上摩托车之后可以利用极快的速度发动火焰圈，把一定范围内的敌人围困在一个火焰圈内。这时候如果旁边正巧有一对机枪辣妹，那么敌人就难逃被打成马蜂窝的命运了。

雷霆摩托 Thunderhogs

由杀戮宗师（Kill Master）骑乘的轻便摩托，可以给附近的我方士兵治疗。召唤成本更是只需要 90 粉丝，非常划算。不过他们不是攻击型单位，因此注意保护他们，让他们能正常为你工作。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
3	1	90	是	立即

合作技能

魔音穿脑 Sonic Stun

艾迪上车后可以控制车辆行进方向，杀入敌阵，并对周围敌人按下 A 进行震荡，敌人会因此而麻痹一段时间。

刀锋女 Razor Girls

这些辣妹是适合远程攻击的兵种，人人手里都握着一把闪亮的猎枪，适合用来与铁头党配合，一起围剿敌人。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
4	4	100	是	立即

合作技能

肩上美人炮 Shoulder Mounted Cannon

艾迪会让一位辣妹骑到自己的肩头，成为一个移动炮台，火力集中，对消灭某个特定目标非常有效。面对敌人的载具时就显得很无力。

裂头车 Headsplitters

这台车需要消耗的格数很多，杀伤力巨大，可以直接射穿敌人的胸膛。



合作技能

铁头鱼叉 Ironheade Harpoon

艾迪一旦跳上这部车之后，车子就完全失去了移动能力，变成一个杀伤力增强的鱼叉炮塔。请注意进入合作模式的时候，车子完全不能开动。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
5	1	250	否	完成大舞台升级后



保镖 Bouncers

保镖是一群彪悍的肌肉男，而且基本上只用拳头说话。他们血厚，且攻击有力，确保你的每个军团里都有一到两个保镖，你就能无视敌人的载具了。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
2	1	100	否	完成大舞台升级后

合作技能

跳跳保镖 Pouncing Bouncers

不可思议吧！合作后这些肉壮的保镖会跳掉艾迪的手上，被举起来弹射到敌阵中。被铁拳压到的轻则受伤，重则毙命。尤其适合用来消灭敌人的杂兵，震慑载具。

乐队打杂男 Roadies

背着巨大喇叭的乐队打杂男是最好的建筑破坏者。他们能用巨大的喇叭制造出和建筑物谐振的音波，导致再坚固的建筑都会变成豆腐渣。还有他们有隐身功能，能不惊动敌人就直捣黄龙。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
3	3	200	否	完成大舞台升级后

合作技能

震波爆发 Feedback Blast

能发出一声刺耳欲聋的夸张噪音，让受影响的敌人建筑或士兵被轰开。用来给敌人的粉丝矿搞拆迁再合适不过。



金属兽 Metal Beast

在剧情战役中到了游戏后期可以骑乘的怪物，同样是在一场对战的中后期才会被创造的单位。这些来自沼泽丛林地带的猛兽被驯服后会对指定单位喷射出火焰，用来大面积消灭敌人的步兵单位非常有效。可惜的是它们昂贵，且占用4个部队格数。你在军中有这么一两只足够了。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
4	1	200	否	完成大舞台升级后

合作技能

燃烧吐息 Halitosis From Hell



艾迪骑上怪物的背部之后可以操控怪物行进的方向，并发动火焰吐息技能，像用灭火器那样地到处杀人放火。

摇滚压路机 Rock Crusher



这是你的终极移动舞台，也是辆长了轮子的死亡堡垒，可以把火辣的重金属表演送到敌人家门口。舞台不仅可以发动最终火焰强攻，更能提振周围我方单位的士气，用节奏感强烈的音乐增加他们的伤害输出。当然这么强大的玩意儿造价不菲，要求你完成所有的大舞台升级，而且每支军队只能有一个。移动起来也是所有载具中最慢的。记住判断战场形势，确定你是不是要用这舞台做最后的审判。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可建造
6	1	450	否	完成大舞台升级后

合作技能

金属众神之利剑 Blade of the Metal Gods

这恐怕是整个游戏里最壮观，也最强悍的合作机能。艾迪终于跳上灯光四射的舞台，召唤所有伟大的重金属摇滚乐神灵们的怒吼，化为一道从天而降的火焰，烧尽一切邪恶。这一技能用来毁灭对方的舞台再好不过。



堕落末日阵营 The Drowning Doom

英雄角色

堕落的奥菲丽亚 Drowned Ophelia



如果你还没玩单人战役剧情模式，那么我建议你最好别再往下看了！剧透警告！先把单人游戏通关再来玩比较好。当然如果你已经通关，且对剧透免疫，那么我们都知道，在剧情中艾迪“背叛”了奥菲丽亚，伤心的奥菲丽亚跳海自杀，结果被大魔王多弗克勒斯利用，成了他的邪恶势力的一员干将，是统帅堕落末日阵营的颓废女魔头。

寂静 Silence

对着敌方将领使用，能够让其暂时闭嘴，无法使用吉他。尽管敌方英雄还是可以使用物理攻击，但是无法召唤新的兵种，无法用吉他独奏，都会大大延缓乃至扭转当前的战局。用来干扰对方的作战计划和扩张步骤再好不过。

暗影爆发 Shadow Blast

发动之后奥菲丽亚的周围会爆发出一股墨汁般的黑色液体，攻击周围的敌方单位。注意这招的攻击力和攻击范围都有限，适合去破坏敌人的远程攻击单位。

恶灵误导 Baleful Misdirection

这个特技发动后，会召唤出一只部队的幻影。在敌人看来仿佛真的有一支部队来进犯，而实际上不会对敌人造成任何伤害。如果受到敌人的伤害，这只幻影部队会自动消失。不用担心，这支部队不会占用你的任何粉丝。适合用来在恰当的时机误导敌人，混淆视听。

漫天黑泪 Black Tear Infusion

这是奥菲丽亚最有用的单人技能之一。发动之后在一定范围内会落下黑泪之雨，在范围内的所有我方单位都会得到区域治疗。

诡异面纱 Veil of Deceit

发动此技能后，奥菲丽亚周围的部队会进入隐形状态，可以神不知鬼不觉地潜入敌人的关键部位攻击。注意你的部队一旦发动攻击，隐形状态就会失效。

垂泪天堂 Weeping Heavens

这是堕落末日势力的最强终极技能。一旦发动，漫天的黑泪就会从奥菲丽亚的舞台基地飞向指定地点（无论奥菲丽亚站在哪里），造成的破坏力是如此巨大，以至于不仅对杂兵，甚至都可以对敌人的大型载具施放。

愁云惨雾 Encompassing Gloom

发动这个特技之后会掀起一阵乌云风暴笼罩敌人，让敌方暂时无法召唤新的士兵。

战斗单位

掘墓人 Grave Diggers

掘墓人是本方最基本的步兵近战兵种，尽管速度不是很快，但是成群结队的掘墓人足够造成极大的伤害。 每召唤一个兵团要占用六个部队格数，不过一个兵团也足足有六个掘墓人，应该说还是相当划算的。对战初期带上几队掘墓人去扫荡敌人是非常有效的。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
6	6	100	是	立即

合作技能

给我挖个坟 Dig Me A Grave

奥菲丽亚可以钻入掘墓人挖的坑，然后通过地下通道埋伏在地下。一旦时机成熟可以掘地而出，造成类似地雷爆炸的攻击效果。这个特技可以帮助奥菲丽亚突破敌人的防线，攻击敌人的腹背。

鼠肚怪 Ratgut

这些恶心而奇怪的生物究竟是怎么可以在肚子里容纳这么多老鼠的，无人知晓。不过他们的杀伤力的确很强。他们的攻击方式是把一群群的病疫老鼠从肚子里呕吐出来。老鼠会包围被攻击的敌人，适合用来耗尽敌人的近战单位。不过150个粉丝的它们并不便宜，一般一次战役有个一两只就足够了。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
3	1	150	否	完成大舞台升级后

合作技能

肚怀鬼胎 Inside the Belly of the Beast

这个技能很难说是“合作”，因为奥菲丽亚将钻进鼠肚怪的肚子里去！这样就可以控制鼠肚怪到处吐出老鼠攻击敌人，尤其适合去与对方的英雄角色缠斗，或大面积消灭敌人杂兵。



新娘 Bride

新娘们打着诡异的雨伞，穿着婚纱，不停地游走在战场上，寻找自己失踪的新郎。这些看起来恐怖的生物却并没有攻击性，而是会起到削弱敌方部队的效果。她们所到的地方都会下起晦气的暴风雨。这些雨水会减慢敌人的速度和攻击速率。被攻击时，新娘们会发出闪电连击作为防御。但总的来说她们的攻击力有限。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
2	1	50	是	立即

合作技能

死亡之舞 A Deadly Dance

虽然新娘们没有什么攻击性技能，只能起到防御效果，但是当奥菲丽亚和新娘合作时，就会发动华丽的死亡之舞。她们一起舞蹈时，头上的闪电云就会向周围的敌人发射出一道道闪电。尽管闪电的直接伤害并不强，但是能起到麻痹效果，给其他单位创造可贵的攻击机会。

充气飞艇 Dirigible

这种古典旧式的充气艇看起来像一个漂浮的脏气球，飘荡在敌人脑袋上时，能起到削弱敌人，使其遭受更多伤害的作用。由于是罕见的飞空单位，因此不受地面单位和载具的影响。由此极其适合用来摧毁敌人的纪念品贩卖台。由于每次只能召唤一个充气飞艇，所以只有到目的明确时才召唤它。不然纯属浪费资源。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	200	否	大舞台升级后

合作技能

抛洒骨灰 Hurlin'Urns

这是一个很有趣也很诡异的技能。奥菲丽亚会乘着充气飞艇升空，飞过战场上空，并抛洒可怕的骨灰。这些骨灰掉落到敌人身上时会发生爆炸；而掉落在友军身上时却能起到治疗效果。所以你可以尽情抛洒，让敌人痛苦，让友军爽歪歪。

假发怪 Frightwigs

有许多爱美的姑娘喜欢到黑泪海岸边去洗自己的头发，让自己变得更美丽。她们不知道的是，在她们死后，这些浸泡过黑泪海海水的头发就会连带着头颅，爬出坟墓，化作令人恐惧的假发怪。这些怪物凭借可以任意伸缩如触角般的头发进行远程攻击。这是堕落末日军团最值得召唤的攻击性单位。不过它们的移动速度一般，因此要尽量避免直接面对敌人的近战角色，从远处偷袭是它们最得心应手的攻击模式。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
3	1	100	是	立即

合作技能

傀儡假发 Puppet Wig

在奥菲丽亚与假发怪合作后，可以将假发怪直接扔向一个敌方目标。如果命中，那么敌人就会转而进攻自己的同伴。尽管这招对敌人的英雄角色无效，但是对其他兵种都适用。化敌为友吧，你会让敌人自乱阵脚。

镰刀死神 Reaper

《圣经》中写到，"死亡骑着一匹灰白马而来"，这些死神果然骑着灰白色的骷髅马，手持象征"收割灵魂"的镰刀而来（只是因为摇滚游戏主题，死神还戴上了耳机）。在战场上，死神是速度奇快的骑兵单位，能够迅速消灭敌人并迂回。而如风般来去无踪的速度能够让他们天然地避开攻击。它们惟一的缺点就是太贵，要求四个部队格数和200个粉丝才能召唤。在一大群掘墓人的配合下，几乎没有什么血肉之躯可以抵挡这支死亡大军的铁蹄。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	200	否	大舞台升级后

合作技能

畏惧死神 Fear the Reaper

奥菲丽亚和镰刀死神合作，会在周围散发出恐惧光环，敌人的步兵单位遇见后会产生恐惧并逃跑。这时奥菲丽亚就可以接过镰刀，将敌人一劈为二。可以说玩家将真正感受到什么叫杀敌如砍瓜切菜的爽快。

风琴战车 Organist

这是一台造型优美，却能演奏出死亡协奏曲的战车。战车本身没有任何主动攻击能力，它们靠不停播放风琴音乐来削弱敌人的能力。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	100	否	大舞台升级后

合作技能

傀儡之主 Master of Puppets

奥菲丽亚跳上这辆豪华的老爷车之后，这辆车就会成为真正的傀儡之主。只要锁定一个敌方目标，你就可以发动攻势，从而彻底控制敌方的一个角色。和假发怪不同的是，你可以完全控制敌人单位，让他为你做任何事情。

闪电车 Lightning Rod



这种安装了发电大棒的载具可以从很远的地方向指定的敌人释放出一道强力闪电。尽管造价昂贵，但是当你拥有一辆闪电车的时候你就会发现自己的投资完全值得。召唤闪电车和你的步兵单位，比如掘墓人一起进攻，你会发现对敌人的大部分步兵你将攻无不克。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	1	250	否	大舞台升级后

合作技能

风驰电掣 Ride the Lightning

闪电车本来就是一辆老爷车，奥菲丽亚也可以驾驶。然后你就可以四处发射闪电了。你可以一次只攻击一个目标，也可以在蓄力后攻击一片敌人。

恶婴 Brood

这些邪恶推车里的婴儿是最好的反载具兵种。召唤出它们后你就可以迅速将它们部署在敌人载具出现的地方，恶婴会抛出大量娃娃，摧毁敌人的车辆。它们的速度极快，最好的一点是，它们极其便宜，几乎不占用什么资源，可以随时召唤，在任何让你的部队阻碍不前的时候起到关键作用。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
2	1	80	否	大舞台升级后

合作技能

婴儿潮 Baby Boomers

奥菲丽亚推着婴儿车前进，一旦发动这个特技，那么直冲向前的婴儿车最后就会爆炸，炸裂的火焰会飘得到处都是。这是一个很好的区域杀伤性技能。利用这个技能来摧毁敌人已经占领的粉丝矿（纪念品贩卖台）非常有效。

背树怪 Tree Back

和飞空艇一样，你一次只能召唤一个背树怪。背树怪背上长着一棵诡异的枯树，它们几乎不说话，而更喜欢让那群绕着枯树飞的乌鸦来表达他们的喜好和愤怒。这是终极的远程攻击单位，成群的乌鸦几乎可以摧毁一切它瞄准的单位。由于身形巨大，能吸引敌人所有的注意力，所以其他单位可以自如的展开攻击。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	300	否	大舞台升级后

合作技能

树敌无数 Tree Top Trouble

奥菲丽亚可以在战场上的任何地方召唤并和背树怪合作攻击，乌鸦依旧可以发动远程攻击，同时奥菲丽亚可以控制强有力的近身攻击，可以说是个无敌单位，横扫任何挡路的杂兵、载具和英雄吧！

暗环军团阵营 The Tainted Coil

英雄角色

多弗克勒斯 Doviculus



多弗克勒斯是暗环军团的皇帝与最高领袖。他坚信痛苦不过是通往神圣的必经之路，他的使命就是让每一个活人都生活在恐惧与死亡的阴影之中。尽管他也任命了白狮王作为他的将军统领，但那也不过是用来控制人类数目的雕虫小技罢了。这只浑身皮装，面目狰狞的邪恶大魔头将是摇滚世界能否走出黑暗的关键。

地狱锁链 Chains of Hell

弹完这支曲子，一条地狱般的锁链和钩子会从地面伸出，直接扑向敌人的英雄角色。会导致敌人的首脑暂时无法发布命令。很适合用来先让敌人暂时休克，然后将他身边的杂兵悉数干掉。

诅咒 Curse

诅咒会让周围的敌人包围在有毒的鲜血和毒气中，对其持续造成伤害。尽管这并非你的曲谱里最快造成杀伤的一支，但是这段曲子能让你身陷一大堆敌人围攻的时候暂时解围，等待援兵赶到。

召唤飞车摩托怪 Summon Tick Choppers

飞车摩托怪是一群特别的战斗单位，它们不占用你的部队格数，也不消耗粉丝。只有用这支劲爆的曲子才能鼓动它们加入战斗，直到它们被敌人杀死。这可以给你的部队做一个迅速的兵力补充。

召唤剧毒脓包 Summon Agony Boil

使用之后，地面上会生长一个巨型的脓包，随着时间的流逝，最终会炸裂，将脓汁喷溅得到处都是。可以说这是完美的地雷，可以用来保护关键地带不被敌人侵袭。

死亡发射 Launch of Death

只有在召唤了滴血死亡（Bleeding Death）兵种之后，才需要弹奏这支独奏曲目，用来开炮，发射铁娘子。

燃烧天空 Skies Afire

弹奏这一曲之后，天空就会仿佛燃着了一般红亮起来，显出万丈光芒，并增加所有友军的杀伤力。友军单位离舞台越近，效力越强。这基本上是个防御曲目。当你的地盘上爬满了敌人的单位，两军鏖战不下时，你不妨试试这一曲。

殉难 Martyrdom

殉难其实是一种牺牲仪式，允许你献出一大部分自己的恶魔之血，用来治疗并祝福周围的友军。所以选择在自己血厚，而部队伤亡惨重的时候使用较为有效。

战斗单位

战斗修女 Battle Nun

这些战斗修女是一些修长的怪物，但是她们的技能很强大。战斗修女能进行近身战斗，治疗附近的单位，甚至还能重新回血。只需要花75粉丝点数就可以获得这么好用的单位，建议每个玩家都应该在军团中看中她们的作用。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
1	1	75	是	立即

合作技能

恶魔召唤者 Master of Puppets

战斗修女的合作技能就是召唤灵魂吻者（Soul Kisser）和惩罚派对（Punishing Party）这两个战斗单位。

战争教父 Warfather

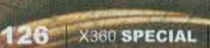
高贵的战争教父代表了神圣军团的精英阶层。通过不停地念叨不洁的经文，向一定范围内的敌人发动攻击。和战斗修女一样，他们可以一边攻击一边召唤更高级的兵种。因此他们是军团中不可或缺的成员。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
2	100	75	是	大舞台升级后

合作技能

恶魔召唤者 Demon Summoner

和战斗修女一样，战争教父的合作技能就是召唤其他兵种，包括灵魂吻者（Skull Rakers），尖叫车（Screamwagons），忘痛者（Pain Lifters），以及升一级的高阶战斗修女（Superior Battle Nuns）。



祝福者 *Overblesser*

这是暗环军团的第三个单位。也是一个不错的地面战斗单位。它们同样可以治疗周围的友军单位，并自动回血。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
2	1	150	是	大舞台升级后

合作技能

高高在上的召唤 Summon From On High

同样是召唤更为高级的战斗单位，祝福者可以召唤碎心者（Heart Cutters）、仇恨牢笼（Hate Cages）、高阶战争教父（Superior Warfather）。

灵魂吻者 *Soul Kisser*



灵魂吻者是一群拥有剪刀头的皮衣怪物，这些近战地面单位是暗环军团的核心，它们和战斗修女一起行动，适合用来消灭大批的敌人步兵，和纪念品贩卖店。要召唤一只高阶灵魂吻者的话，先要从一个高阶战争教父那里召唤一只神圣战斗修女（Divine Battle Nun）。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	4	100	是	当有战斗修女在战场上时可召唤

合作技能

死亡之吻 Kiss of Death

多弗克勒斯可以抓住一只灵魂吻者，并将其抛向敌人。她一旦触碰到敌人就会自爆，造成重大伤亡。

尖叫车 *Screamwagon*

尖叫车是能提升我方战斗力的辅助单位。可以给周围的友军减少战斗伤害，增加伤害输出，并加快新单位的召唤速度。

占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	125	是	当有战争教父在战场上时可召唤

骷髅链球手 *Skull Raker*



他们体型肥大可笑，但是他们的力量无庸置疑。只要他们周围有敌人，就会用手中的链球飞出，打击中距离的对手。这一兵种是如此有效，以至于都可以单独组成一个兵团。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
4	1	200	是	当有战争教父在战场上时可召唤

合作技能

骷髅粉碎者 Skull Crusher

多弗克勒斯和骷髅链球手合作，会跳到它头上，控制它行进的方向，到处攻击。注意，其杀伤力的强大。赶走吸粉虫，占领一个粉丝矿，你只需要打两下！

碎心者 *Heart Cutter*

这其实是一辆和敌人的载具同归于尽的自毁载具。需要消耗高达 5 格部队格数和 250 的粉丝。不过一旦你下决心造了就一定要把它用到刀刃上。





占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	1	250	否	当有祝福者在战场上时可召唤

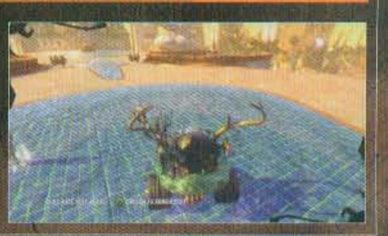
合作技能

心疼无绝期 Heart Ache

多弗克勒斯与碎心者载具合作的时候，一群红衣祭司会把多弗克勒斯的心脏取出放到车上，变化出数把锋利的剑。这些剑可以射向大批来袭的敌兵高潮，或其他地面部队。

合作技能

矛与盾 Spikes and Buffs



多弗克勒斯可以乘坐并操控这辆尖叫车，并对周围人施加抚摸等能力。

惩罚派对 Punshing Party

这是一群奇怪的生物。一次你就能通过战斗修女召唤来一队，其中有四只具有攻击性的鸟人，最后一个则是没有攻击性的奴隶，而且背上插满了矛，承受着痛苦。这些远程攻击单位能制造暗环军团最可怕的远距离攻击。同样，要召唤惩罚派对，要先从高阶战争教父那里召唤一只神圣战斗修女。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	5	100	是	当有神圣战斗修女在战场上时可召唤

合作技能

矛之恐惧 Fear the Spears

惩罚派对的合作技能允许多弗克勒斯爬上奴隶的背部，并拔出悲伤插满的血矛，扔向敌人。

忘痛者 Pain Lifter

虽然这辆车的名字叫作忘却痛苦，实际上却是不断给敌人带来痛苦。这辆车会向敌人发射一个个毒球。毒球爆裂后会对敌人造成重大伤害。非常合适用来拆迁敌人的建筑，抢到粉丝矿。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	1	170	否	当有战争教父在战场上时可召唤

合作技能

蛋疼无止境 Agony Balls

多弗克勒斯可以亲自操控这辆车，不过没有太多的变化，依然是瞄准、开火。

仇恨牢笼 Hate Cage

这种长着一双长腿的仇恨牢笼是一种巨人型怪物。他们不能直接伤害对手，但是和灵魂吻者一起配对时，仇恨牢笼就会成为移动的死亡陷阱。用仇恨牢笼先去削弱敌人的力量，转移注意力，之后就可以猛攻了。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	1	300	否	当有祝福者在战场上时可召唤

合作技能

仇恨踏步 Hate Stomp

这一合作技能非常血腥直接：一脚踩死敌人。多弗克勒斯会爬到怪物头上，在战场上到处乱踩。不过要知道仇恨牢笼们移动得很慢，所以确保你要消灭的敌人就在附近，不会及时逃跑。

滴血死亡 Bleeding Death

作为暗环军团的终极兵种，它们昂贵但破坏力无可比拟。不过这是惟一一个不受多弗克勒斯控制的单位，它会按照自己的节奏打扫战场，消灭一切敌人。



占用部队格数	单位士兵数	消耗粉丝	可升级	可召唤
5	1	450	否	大舞台升级后可用

合作技能

无

只需弹奏死亡发射（Launch of Death）独奏曲调即可。







摇滚世纪 单人战役剧情攻略



● 图中的标示为束缚蛇像的所在位置

1	Bladehenge	巨剑阵
2	Titan Highway	泰坦公路
3	Mines of Sorrow	悲伤矿
4	Tophat Mountain	礼帽山
5	Spiderlair	蜘蛛巢
6	Razorfire Meadow	锋火草原
7	Amp Cliff and The Screaming Wall	扩音崖与尖叫墙
8	Cleave of The Impaler and Lionwhyte's Palace	通幽小径与白狮王宫殿
9	Ironheade Mountain and The Fallen Bridge	铁头山与断桥
10	Swampy Jungle	沼泽丛林
11	Dry Ice Mines	干冰矿
12	The Sea of Black Tears	黑泪海

CHAPTER 1 金属时代欢迎你 Welcome to the Age of Metal

游戏一开始，Jack Black 扮演的乐团巡演经理人艾迪·瑞格斯（Eddie Riggs）就在一场巡回演出中不幸遭遇意外惨死。然而对于虎背熊腰的艾迪来说，死亡并不是终结。他的鲜血渗入父亲祖传给他的兽头皮带扣里，触发了神秘的仪式，将他传送到了一个充满了金属摇滚乐的奇幻世界。他不会想到，自己将成为拯救整个摇滚世界的救世主，一段惊天地泣鬼神的全金属狂潮就此展开。游戏采用自动存档机制，各个存档点安排得非常合理，因此玩家完全不需要个别存档。主线或支线任务如果失败，游戏会自动读取最近的存档点，非常贴心。

Special

在过场动画中，游戏人性化地用对话框询问玩家是否要打开脏话和血腥选项。如果打开那么玩家将能体验到最原汁原味的黑色幽默对话和视觉冲击；如果关闭则更适合不那么重口味的玩家。过场动画结束后，玩家可以开始控制艾迪行动。

艾迪身处一个死亡祭坛，周围有四五个红衣祭司（Druids）在念念有词地召唤着什么。你以为他们是你的仆从，而恰恰相反——他们手持利剑，目露凶光向你扑来。这时你一口气冲到祭坛中央，按 Y 键拿起一把插着的斧头，再按 A 键就可以将第一波扑上来的祭司干净利落地劈成碎渣。

紧接着第二波敌人会再次袭来，返身跑上祭坛阶梯，再次按 Y 键取得你的第一把电吉他克莱门汀（Clementine）。按 X 键弹奏电吉他可以召唤闪电攻击，暂时麻痹红衣祭司，在利用斧头攻击就可以达到事半功倍的效果。注意连续弹奏电吉他会使琴弦升温变红，需要等待其冷却后才能再次使用。将来通过升级可以提升吉他攻击力并缩短冷却时间。

这时游戏会提示你最简单的连招动作：山崩地裂（Earthshaker），同时按下 X 和 A 键即可发动，将周围一整片敌人震晕，甚至周围的建筑物也会被震垮。接着长相诡异的战斗修女（Battle Nun）突然现身。玩家可以立即用刚刚学会的本领收拾这个女魔头。先避开她的河东狮吼，远距离吉他攻击，然后再近身用斧头劈砍即可。不经打的修女倒下后，更多红衣祭司会冒出来包围你。你根本不用理会他们，直接按 Y 键登上修女乘坐的怪物坐骑，一路走下白骨嶙峋的祭坛，来到下层平台。

一开始你会被四名祭司形成的力场包围住。同时按下 A 和 X 键，发动山崩地裂，破解力场，将祭司逐一消灭。

接下来触发一段剧情动画：一个叫奥菲丽亚（Ophelia）的漂亮小妞居然出现在这个阴暗诡异的地方。

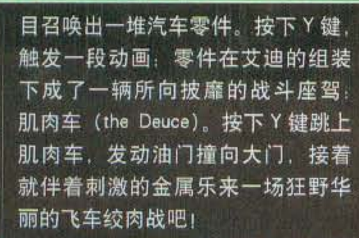
她说明自己站在你这边，于是你们两个没有过多考虑就组成了双人战斗小队。奥菲丽亚加入队伍后，你可以走到她身边，按下Y键发动合体攻击。奥菲丽亚会站上你的肩头，并被你“发射”出去，劈砍敌人，造成巨大伤害。这招对付难缠的战斗修女特别有效。另外，适时地使用山崩地裂攻击，破坏场景，直接压死敌人也是聪明的方法。

一路杀到通道尽头，艾迪和奥菲丽亚被一扇巨大的门挡住了去路。透过门缝，艾迪看到一大群敌人正在袭来。这该如何是好？不用害怕，掉头走向大厅的另一边，你看到一个可以升起的石刻遗迹，这时你会学会游戏中的第一个吉他独奏曲目：遗迹召唤（Relic Raiser）。根据游戏提示，按住RT键，并用摇杆选择独奏（solo）曲目，根据屏幕上的按键提示完成演奏。（如果你玩过类似《吉他英雄》、《摇滚乐团》的音乐类游戏，那么这对你来说绝对是小菜一碟。）

神奇的事情再次发生。独奏曲目召唤出一堆汽车零件。按下Y键，触发一段动画：零件在艾迪的组装下成了一辆所向披靡的战斗座驾：肌肉车（the Deuce）。按下Y键跳上肌肉车，发动油门撞向大门，接着就伴着刺激的金属乐来一场狂野华丽的飞车绞肉战吧！

一路上基本你只要猛踩油门即可，任何挡路的祭司、修女都会被你的肌肉车撞飞。惟一可能给你造成麻烦的就是仇恨牢笼（Hate Cages），它们长着两条长腿，专门在你的行进路线上设置障碍，注意不要被它们踩到或挡住，适时切换左右车道。在拐弯的时候也要控制车速，如果不小心连人带车飞出轨道之外，掉下深渊，那就只有从头来过。

在一路狂奔之后，你再次来到一扇阴暗的大门前。这里满眼尸骨，阴森恐怖，一群红衣祭司又聚在一起图谋不轨。肌肉车将他们碾压成肉末之后，你将迎来游戏的第一场BOSS战。







BOSS 守门怪物

不用害怕，你面对的第一个BOSS相当简单，只要你有足够的耐心。战斗场景其实是一个环形的斗兽场。指挥艾迪跳上肌肉车，开车绕圈，吸引怪物跟踪并攻击你。利用刹车、变道、加速等技巧，避开怪物的“法式热吻”。而怪物屡次攻击未果后，就会吐出舌头粘在地面上，这时候不要犹豫，猛踩油门撞上去。怪物痛不欲生之后会再次试图攻击你。如此循环，将怪物的三条舌头全部撞断，BOSS战即宣告结束。

BOSS虽然消灭，但是艾迪和奥菲丽亚还是被大门给困住了。这时候奥菲丽亚发现了开门的机关，艾迪在得到信号后走近大门左侧的机关，按下A和X键，发动山崩地裂破坏机关，大门便会开启。接下来会有一段过场动画，早就对奥菲丽亚动心的艾迪正欲用“法式热吻”亲吻她，突然被没有死绝的守门怪打断。

剧情桥段过去之后，两人再次跳上肌肉车。下面又是一段紧张刺激的飞车戏码。操控好肌肉车，及时躲开崩塌的桥面，在最后华丽的断桥飞跃之后，艾迪和奥菲丽亚有惊无险地开车抵达终点：一扇兽嘴大门。

与此同时，过场动画向我们展示：在废墟和尸堆之中，邪恶魔王多弗克勒斯（Doviculus，由曾主演《洛基恐怖秀》Rocky Horror Picture Show 的电影明星 Tim Curry 配音）检视了艾迪他们留下的残局，发现了奥菲丽亚的蛛丝马迹，并开始了他的邪恶计划……

在自动记录之后，玩家来到了开放式的大地图，游戏从这里可说才真正开始。玩家可以按下返回按钮，查看当前的游戏地图，并在任务点之间切换。在地图中按下A键，当前的任务点就会在游戏场景中发出一道冲天的光柱，玩家远远就能看到。朝着光柱进发，就能接受当前的任务。注意，玩家可以在已开放的地图中自由探索，自主选择继续主线任务，或进行支线任务。

CHAPTER2 向巨剑阵进发！ To Bladehenge!

这一章主要是发展剧情、熟悉环境和为进一步的行动做准备，并无战斗内容。

巨剑阵（Bladehenge）是一片风光雄奇的平原，到处布满巨大的石剑，直刺天空。这里是史前泰坦族（Titans）曾经战斗过的地方。现在则是人类领袖拉斯·哈弗德（Lars Halford）和他的妹妹丽塔·哈弗德（Lita Halford）及其摇滚抵抗组织的地盘。

操纵艾迪去和拉斯对话，过场动画中交代了重要情节：奥菲丽亚和丽塔一直在闹别扭；而一头金色秀发的拉斯颇有摇滚明星的风范，他一眼就认出了艾迪腰带扣上的兽头正是这个世界里传说中的“永恒的火神”——奥玛戈登（Ormagodden）。根据一个古老的预言，当摇滚世界陷入危机的时候，奥玛戈登会从异世界召唤来一名英雄，拯救这片土地，或者彻底摧毁它。

艾迪听了之后有点云里雾里，怎么我就突然变成救世主了呢？不过没关系，作为世界顶级的乐队经理，他磨拳擦掌准备带领反抗军去赢得自由……慢着，拉斯告诉艾迪，实际上没有什么反抗军。这片土地上的青年男女都被白狮王（General Lionwhyte）给奴役了。艾迪决定先去解放壮劳力，再去解放姑娘们。

在继续主线之前，建议玩家先做一些准备。首先在离拉斯对话不远处有一座石刻遗迹，激活它艾迪会学会第二个独奏：召唤肌肉车（Summon Deuce）。这个独奏可以让你在野外随时随地召唤代步工具，驰骋在广阔的大地上，更有许多任务必须依靠这部肌肉车。

查看地图，找到最近的一处摩托熔炉（Motor Forge）。摩托熔炉的特点是周围会生长一片造型奇特的红色花朵。每当你看见这样醒目的花丛，就应该拿出吉他，弹奏遗迹召唤独奏，从而升起一座摩托熔炉。注意，摩托熔炉只能开车进入，步行是无法进入的。摩托熔炉相当于游戏中的升级商店，可以为你的斧头、肌肉车、吉他升级，并学习新的技能、设定装备特点等。摩托熔炉里有一个戴着墨镜的“金属守护者”（Guardian of Metal），算是掌柜了。这时如果你已经有一定的“发烧点数”（Fire Tributes，相当于游戏中的金钱，通过完成任务获取），就可以购买最初级的升级了。首次访问摩托熔炉还能免费获赠金属喉舌（Mouth of Metal），也就是车载电台。从此就可以边开车边点播喜欢的金属摇滚乐曲了。

一旦准备妥当，就可以查看地图，开车来到矿场前。和站在门口的拉斯谈话，触发接下来的主线任务。



CHAPTER3 大闹地下矿场 Exploited in the Bowels of Hell

剧情过场中拉斯告诉艾迪这里就是白狮王囚禁男性青年的地方，这些年轻人不停地用脑袋撞击岩石开矿，等着你去解救他们。过场一放完，你就能学习到一个新的独奏：战吼（Battle Cry）。向周围的矿工发动战吼，他们会突然醒悟过来，聚集到你身边，成为由你指挥的战斗小队。

下面就要学习用十字键操控这支队伍，根据游戏的提示，依次下达防御（十字键下）、跟随（十字键左）与冲刺（十字键上）的命令。完成教学后，控制你的部下破坏拦路的矿车，来到下一个场景。带领你的铁头男（Headanger）部队一路前进，路上遇到其他埋头工作的锤头男都可以演奏战吼，让他们醒悟过来，加入你的队伍，壮大声势。

不过不是所有的白狮王手下都会听命于你。一群长发男（Hairbanger）会出现和你正面交锋。除了指挥你的部队消灭他们，你也可以亲自发动山崩地裂等技能帮助你的部下。等到消灭这些杂兵之后，你的破坏行动终于惊动了矿场的最高保镖——拳套男（Mittens）。



拳套男

这个敌人也是外强中干的典型。不要和他硬碰硬，你试图接近他的时候他会把拳击手套并拢，做出防御姿势，此时是无法攻击命中他的。利用你的电吉他麻痹技能，让他在原地僵住几秒，同时抓住时机发动山崩地裂，把正好从他头上经过的矿车震翻，这样就能成功砸中拳头男，使其放开拳头，敞开让你打。不要犹豫直接拿斧头上去砍，直到他清醒过来再次防御。如此反复几次，直到拳套男溃败，跌下熔炉为止。

拳套男倒下后整个矿坑陷入无政府主义的混乱中，会冒出大批杂兵。不要紧张，通过平台上的麦克风弹奏战吼，让你动人心魄的音符响彻整个矿坑。很快就会有大量锤头男出现帮你把残存的敌人消灭。

把矿坑清理干净之后，艾迪给这些可爱的好哥们起了一个全新的名字：铁头党（Ironheade）。从此拉斯的反抗军有了第一批生力军。回到矿坑外，召唤你的座驾，打道回府。



CHAPTER 4 灭绝宗师大发慈悲 Kill Master's Mercy

回到巨剑阵的艾迪还没来得及炫耀战功，就被眼前的景象惊呆了。在他前往矿坑解放奴隶的时候，奥菲丽亚不听拉斯的劝告，一意孤行，试图去解救被困在欢乐窝（Pleasure Pit）的姑娘们，结果身负重伤，濒临死亡。

拉斯决定背着濒死的奥菲丽亚去见惟一可能拯救她的人：灭绝宗师（Kill Master）。查看地图设定好灭绝宗师所在的礼帽山（Tophat Mountain），一路上艾迪负责护送他心爱的人不被不断出现的白狮王的偷袭部队所干扰。使用战吼召唤铁头男一路杀上灭绝宗师所在的山顶。

终于到达山顶，灭绝宗师为奥菲丽亚弹奏高难度的炫技独奏，依然无法挽回她的生命。灭绝宗师表示，只有收集到用金属蜘蛛女王（Metal Queen）吐出的丝制成的“神圣之弦”（Sacred Strings），安装在他的贝斯上弹奏，才能召唤回奥菲丽亚的魂魄，所以艾迪决定前往蜘蛛女王的巢穴去碰碰运气。



CHAPTER5 大战金属蜘蛛女王 Lair of the Metal Queen

在地图上标出蜘蛛巢的位置，召唤出肌肉车一路进发。这时，别忘了你每次完成主线剧情之后，游戏都会提示你有新的物品解锁，可以在摩托熔炉里购买。而在蜘蛛巢穴附近正好有一座摩托熔炉，记得把它给升起来，开车进去采购。这里如果玩家发烧指数足够的话，推荐购买火焰斧头强化（fire axe treatment），这样能在普通物理伤害的同时造成持续的火焰伤害。

另外蜘蛛巢旁边还有一块曲谱石板（tab slab），从上面能学会新的独奏曲目：颜面无存（Facemelter），在接下来的战斗还暂时用不上，不过可以留着。

进入蜘蛛巢之后，先是遇到小型蜘蛛的袭击，从洞穴顶部突然落下爬满艾迪的身体。此时只要发动山崩地裂即可摆脱，再用普通攻击消灭它们。接着会出现个头略大的中型蜘蛛，还是使用先麻痹，后劈砍的老招式。如果不小心被两三只蜘蛛围攻，一定要发动山崩地裂把敌人震开。注意在洞穴中的推进速度不要太快，尤其在高难度下，这里还是有些危险的。

最终艾迪来到洞穴深处的大厅，金属蜘蛛女王霸气登场了。



金属蜘蛛女王

这是游戏初期比较难缠的一个BOSS。玩家切记不要近身，不然无法造成任何伤害，还有可能被女王秒杀。战斗中只要不断闪避女王的攻击，等待女王的眼睛变为红色，这时立即发动电吉他的闪电攻击，女王会被短暂麻痹。抓住时机赶紧冲上去，用斧头朝女王一顿猛砍。在女王重新站起来之后她会召唤一群小蜘蛛来围剿。这时候一定不要恋战，逐一将杂兵清理掉，再回头继续反复攻击女王，直到女王彻底死翘翘。

剧情完成后，你成功取得蛛丝，但是真爱的考验还没结束：你将骑着一辆酷毙了的三轮摩托车，在限定的时间内火速赶回礼帽山。一路上不要走岔路或被其他东西耽搁，尤其上山路时一定要操控好转弯，避免前功尽弃。如果没能在限定时间内送到可是要从洞口重新来过的。

把蛛丝交给灭绝宗师，奥菲丽亚终于被救活了。灭绝宗师由此也加入了反抗军，坐着他们的雷霆摩托（Thunderhog）参加战斗。艾迪开始询问死而复生的奥菲丽亚发生了什么。一开始奥菲丽亚不肯说，最后还是吐露了关于拯救姐妹们未果的真相。



CHAPTER6
大开杀戒
To the Slaughter

完成上一节剧情后，你就可以自由地接支线任务了。完成尽可能多的支线任务来赢得发烧点数。这里推荐接下狩猎纪录（Overslaughter）支线任务。可以赢得“荒野的召唤”（Call of the Wild)独奏曲目，每完成一步，曲目效果都会升级一次。（具体见后文“Overkill”成就说明）

摩托熔炉里也有了更多东西可供购买，这里推荐大家升级一下吉他琴弦。如果钱不够就去外面赚一些。一旦准备妥当，就可以开车来到和奥菲丽亚约定的任务地点：刀锋地（Razor Field）。原来奥菲丽亚帮助这些姑娘们逃离了白狮王的欢乐塔（Pleasure Tower），暂时隐蔽在这里。之后这群自称“刀锋姑娘”（Razor Girls）的女孩们会抱怨没有合适的武器，于是你决定和奥菲丽亚合作，就地取材，利用这里满地乱窜的锋火野猪（Razorfire Boars）的金属骨架制成机枪。玩家指挥艾迪，驾驶雷霆摩托，把一头锋火野猪赶到奥菲丽亚面前，并适时按×键发动震动波，麻痹野猪，让奥菲丽亚趁机把野猪大卸八块，取出骨架。玩家只要掌握野猪的行动规律，多杀几次达到奥菲丽亚的要求即可。



CHAPTER7
巨剑阵保卫战
Battle for Bladehenge

本章一开始摩托熔炉又到新货了！现在会有许多有用的升级项目可用，记得一定要给你的爱车配备一挺机枪，后面许多任务都用得着。其他可以根据个人需要而随意。

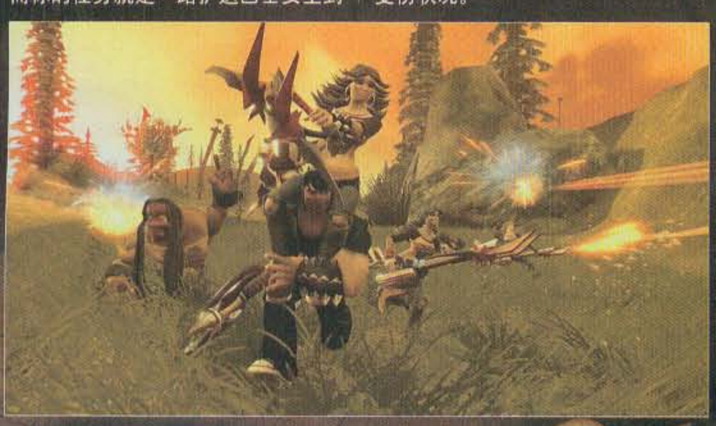
回到巨剑阵，艾迪发现姑娘们已经拿着机枪操练起来；而拉斯的心腹曼格斯（Mangus）则远远就看到了不祥的预兆：白狮王受够了层出不穷的铁头党起义的折磨，决定发动大军，直接扫荡巨剑阵。

这里玩家要开始学习游戏的舞台对抗模式（即RTS模式）。如果你有玩即时战略类游戏的经验，那么你不难发现这种战斗和“挖矿、造兵、对战”的经典RTS游戏模式没有区别，只是换了一种全新的表达方式。根据游戏的提示，玩家一步步建立起舞台，并利用地上不断冒出绿色人形的“粉丝喷泉”（相当于RTS中的“矿”）建立起自己的周边专卖台（Merch Booth，相当于持续挖矿）。然后通过菜单选择你要制造的军团。如果想打场胜仗，至少建起专卖店一座、召唤一支铁头党和一支刀锋姑娘，而雷霆摩托造价较贵，如果选择低难度游戏可以不造。一旦开始战斗，敌人就会一波波地从各个方向涌现，需要你适时地熟练指挥，通过女兵枪队远程射击＋亲自带铁头党攻击敌人的方式歼灭一波波的进攻。记住只要你有足够的粉丝数，就可以一直制造更多的兵力投入战斗。记住雷霆摩托不但可以用震荡波麻痹敌人，更可以起到对我方部队疗伤的效果，后期还可以不断升级。而破坏敌人的雷霆摩托也是重中之重。

抵挡住白狮王的多轮进攻之后，他本人终于以雷人的打扮现身。作为邪恶魔王多弗克勒斯的一员大将，他可不会这么轻易地投降认输。这个娘娘腔说了一番酸话，立刻煽动着翅膀飞走，酝酿着再次来袭。

CHAPTER8
破坏之旅
Tour of Destruction

下面将是要求玩家开车完成的一段“公路电影”关卡。记得一定先去摩托熔炉里升级你的座驾：升级至少一次氮气，购买机关枪。和曼格斯（Mangus）对话，接受任务。为了追击白狮王，大家都整装待发。一路上，跟着巡回演出巴士，两边会不断冒出飞车摩托怪（Tick Choppers）追击，而你的任务就是一路护送巴士安全到达目的地。用机枪把这些尾随的摩托怪干掉。注意不要去打已经粘在车身上的炸弹，而是直接攻击摩托怪。另外如果摩托怪追到了巴士前面，也不用管，大车自然会将他们压死。始终跟在大车屁股后面。注意这里巴士不显示生命条，你可以根据曼格斯的对话，和巴士冒烟的情况来判断目前的受伤状况。



CHAPTER9
迎头痛击
Fists Shall Fall

如果准备好进行下一个任务，就去和曼格斯对话。你可以再次接一些附近的支线任务，并升起这里的摩托熔炉。

眼前的大门紧闭，看来就是白狮王的老巢了。大家正在叽叽喳喳地讨论如何引白狮王出来一战，艾迪忽然发现自己背后长出了恶魔翅膀，皮肤也开始变红……原来他进入了“恶魔形态”（Demon Eddie），好在艾迪神智清醒，说明自己没事。这一关会通过一场荡气回肠的大战来引入更为完整的舞台对战模式，让玩家感受到舞台对战模式的魅力。

一开始，建议召唤两队铁头男，两队刀锋女，和一辆雷霆摩托，先去攻占第一个粉丝喷泉（Fan Geyser）。然后如果你的兵力还保持得比较好，再去把吸粉怪赶走，攻占第二个粉丝喷泉。记得在粉丝喷泉上建造你的纪念品贩卖店，来完成对粉丝的积累。

有了更多粉丝之后，召唤更多部队，攻下第三个粉丝喷泉。然后就可以用刚学会的飞行能力，飞到大门前，查看战场形势，为进攻大门做准备。飞回来检查进度，查看你的部队，适时落地攻克关键点。记住对方的保镖是难点，必须要拿下。一旦占领全部四个粉丝喷泉，就宣告过关。之后两个新兵种将加入玩家的阵营，保镖（Bouncer）和乐队打杂男（Roadie）。



CHAPTER10
尖叫朝圣
Pilgrimmage of Screams

按惯例升级装备，准备好了之后和奥菲丽亚对话。艾迪得知虽然攻克了第一道城门，但是白狮王躲藏得更深了。新加入的乐队打杂男告诉艾迪，要进一步深入敌穴，就要去扩音壁与尖叫墙(Amp Cliff and The Screaming Wall)取得高级音箱。

一路沿着山路向下走，很快就会遇到白狮王这个贱人再次出来挑衅。废话说完之后，他的一小撮喽罗就会来偷袭。你根本不用动手，恰巧流过的熔岩会替你解决问题。之后你不要犯和敌人一样愚蠢的错误，等岩浆冷却了之后再走。剩下还会有一些敌人杂兵，可以用毁容大法(Facemelter)来处理。总之保护好乐队打杂，不要让他们牺牲，导致任务失败。

来到谷底，看过一段动画，获得高级音箱。按Y跳上音箱，和乐队打杂男组队，掉头返回关卡一开始的地方。一路上烦人的海鸥会来干扰。记得适时按下A用音波把这些鸟都震死，并消灭其他干扰的敌人，轻松过关。

CHAPTER11
深入敌营
March to Imapalement

本关需要利用刚刚取得的乐队打杂男兵种完成这一关的潜入任务（其实这一关是教玩家如何使用新兵种的教学关）。注意场景中有几个白狮王设置的机关炮台。让艾迪跳上音箱，利用乐队打杂男的隐身功能，按照游戏提示绕到机关塔附近，按下X键进行音波干扰，把塔震垮。到了内部，跳下音箱，利用小队指令选择乐队打杂男，按下Y键，让他们自己带着音箱去端掉机关塔。等机关塔全部干掉之后，再消灭一小波冲出来的敌人。

CHAPTER12
罪恶圣坛
Sanctuary of Sin

经过一段阴暗的通道，眼前的景象豁然开朗：漂亮的巨型喷水池，金碧辉煌的大厅，闪闪发亮的圣坛——原来这就是白狮王的老巢。决战也便在此展开。这里玩家要打一场硬仗，同时也将彻底学会如何进行舞台对战，并首次完成一个三级舞台的打造。

舞台对战一开始，先不要升级舞台，而是造一个铁头男、刀锋女和雷霆摩托混搭组成的兵团，尽快行动占领第二级台阶中央的粉丝喷泉。始终牢记我们的目标是占领尽可能多的粉丝资源，稳步升级，顶住敌人一波又一波的进攻，并完成升级。

占领了中央的粉丝喷泉之后不要立刻占领第二和第三个，而是继续集中优势兵力，应付不断来袭的白狮子部队。在基本稳定之后，尽快把第二级台阶上的三个舞台全部占领完毕。此时完成舞台的第二级升级，并且不要急着出昂贵的新兵种，而是把粉丝花在升级你既有的三个兵种上。

接下来你可以带着你的精锐先锋一口气冲上第三级台阶，抢占中央的粉丝喷泉，并且和不断来袭的敌人做一番拉锯战。不断地在你的舞台和敌后之间来回飞翔，下达命令，把你生产的部队及时派往前线。此时白狮王会出大量的碎心车，你可以造一批保镖，用无情的铁拳消灭他们。等占领完中央的粉丝喷泉，建起你自己的纪念品贩卖店，就立刻让全员冲击大门。最后等着看动画过场吧，白狮王已成为艾迪的手下败将，而最终魔王多弗克勒斯再次现身，意味着这场战斗还远远没有结束。

CHAPTER13
逃离死亡风雨
It's Raining Death

注意在这一关过后，之前探索过的地图会发生彻底的改变。因此如果你还有什么支线或收集任务需要完成，那么赶紧去做。确定你要继续发展主线剧情之后找曼格斯对话。

这关只有一个主题："逃！"，玩家控制爱车，要以最快的速度逃离天崩地裂的场景。这关可以说非常之刺激，背景音乐用了号称"史上最快能量金属乐队"——英国龙族乐队(Dragonforce)的当家名曲《穿越火海》(Through the Fire and Flames)。如果你玩过《吉他英雄3》就应该知道这正是用来镇守整个游戏结束的通关最后曲目。高亢的主唱、双吉他配双大鼓、华丽的键盘、强劲的贝司，一起以近乎疯狂的速度喷射出绵密的音符，释放出源源不断的听觉力量。乐曲中有一段长达两分钟的吉他独奏，扫弦、速弹、点弦等各种华丽到极限的吉他炫技绝对让人"耳不暇接"——而在这令人热血沸腾的音乐的激励下，相信你也能流畅地顺着并不复杂的路线一口气杀出去！

CHAPTER14
末日黎明
Doom's Dawn

一段悲剧性的动画过场，交代白狮王虽然被铲除，但是正义的一方也付出了惨重的代价：人类反抗军的领袖拉斯不幸负伤身亡。拉斯的妹妹丽塔与奥菲丽亚长久以来累积的矛盾也终于在这一悲剧性的时刻火山爆发。艾迪被卷入其中，且因为一语不合，让奥菲丽亚感到原来连爱她的艾迪也并不完全信任她。奥菲丽亚失望地选择了只身一人离开铁头党，不知去向。

三个月过去了，天气变得越来越阴冷，世界一片愁云惨雾。忽然出现的一大批前所未见的神秘怪物打破了往日的宁静，攻击已经开始了！艾迪还没来得及搞清楚发生了什么就必须重新披上战袍迎战。

虽然任务目标是让你去和曼格斯在死亡魔爪(Death' s Cluth)汇合，但这关实际上的目标是防御，守住铁头党的大本营，不要让主舞台被敌人攻陷。尽快夺取两个粉丝喷泉的控制权，建造起纪念品贩卖店，积累粉丝，然后着手造兵，部署防御。切记不要主动出击，守住舞台就好，敌人会一波波不断来袭。你可以试着飞到山顶上的另一处粉丝喷泉并占领它，不用担心敌人会攻到这里来。兵种方面依然只建议造铁头男、刀锋女，加雷霆摩托的经典配置。不要浪费粉丝，集中力量把舞台升级到三级，给这些基本部队升级。敌人的主要兵种是掘墓人和新娘。利用艾迪的独奏技能"毁容大法"给成群结队出现的掘墓人迎头痛击。至于少数假发怪和鼠肚怪则不用发愁，会在一排刀锋女的火力压制下很快搞定。

一直坚持防御，直到过场动画触发。看起来事情不妙，三个月前的辉煌胜利似乎被彻底逆转了。与曼格斯的部队汇合，艾迪需要踏上新的冒险旅程……



CHAPTER15
未愈的伤痛
The Unhealing Wound

这里建议再次进入摩托熔炉购买升级，迎接游戏后半期的挑战。其中购买“热追踪”升级，可以配备热追踪火箭弹，让后期用到肌肉车的关卡变得更加轻松。装甲、氮气等也可以按照你的喜好选择升级，总之这里升级肌肉车要比艾迪个人的技能更为优先。

血拼结束继续主线剧情。启动肌肉车，一路护送铁头党部队经过漫天的风雪去寻找神秘攻击背后的真相。半路上自然会不断杀出敌人来，不要犹豫用热气腾腾的炮火满足它们贪婪的胃口。一口气冲到断桥附近，似乎前无去路，后有追兵。正在这个节骨眼上，艾迪看到了他熟悉的红色花朵，没错，拿出你的吉他来，弹奏遗迹召唤。到达目的地后，艾迪又会被泰坦族包围。好在这些人并非蛮族，而艾迪也进一步了解到了自己的身世和神秘使命：父亲的形象出现在了过去曾拯救金属世界的救世主的纪念祭坛雕像上。泰坦族首领开始相信艾迪可能就是再度降临的救世主，决定帮助铁头党一起对抗多弗克勒斯。



CHAPTER16
金属传承
Deliver the Metal

又是跑腿任务，先回到白狮王死去的地方，曾经华丽的宫殿如今已经成为废墟一片。再回到已经变天的巨剑阵，找到丽塔，向她说明情况。接下来又是护送任务，护送巡回演出巴士向雨林出发，敌人依然是摩托怪。一路上对付敌人的策略和之前一样。

CHAPTER17
困兽犹斗
A Number of the Beasts

下面你要捕捉并驯服三只金属兽。这里没有任务完成的时间限制，因此你可以耐心的做完。流程非常简单，你骑着摩托去寻找仍在沉睡的金属兽。发现之后用摩托撞它们一下把它们弄醒。之后它们会追着你跑，一路引诱它们来到丽塔守株待兔的陷阱下。金属兽一旦踏入灯光投射所照出的光圈范围，就按住A键不放，用摇杆绕圈，让摩托在地上画出一个火圈。怕火而无处可逃的金属兽这时就会被丽塔从天而降的牢笼捉住。如此重复，捉到三只金属兽即可完成任务。

CHAPTER18
此恨绵绵无绝期
Regret's Infinite Mire

终于再次踏上征途，艾迪这次是为巡回巴士开路，而你的座驾这次换成了一只先前捕获的金属兽。要穿过阴暗的沼泽地并不容易，其中还有无数堕落末日阵营的怪物和野生的镭射豹出没。好在金属兽有强大的喷火技能。稳步推进，用火焰消灭掉大部分掘墓人和镭射豹。不要遗漏任何敌人，它们会径直冲向你身后的巴士。一路向沼泽深处进发，巴士会被防御性的石墙挡住，此时从其他路线迂回，打碎了障碍物，给巴士开道，一直前进，直到遭遇敌人埋伏。消灭它们，完成任务。



CHAPTER19
冰已干，墓尤湿
Dry Ice, Wet Graves

现在可以查看一下附近的摩托熔炉，你有了更多新的物品选项，这次你可以选择加强艾迪的个人能力。完成后和丽塔对话，继续主线任务。

你会遇见一个老朋友，没错，奥菲丽亚！但是她显然已经不再是那个摇滚小美女，而变成了一个颓废堕落的小女巫。原来离开你之后，她居然选择自寻短见，跳海自杀。（这一段的背景音乐又是一首经典的金属曲子：《Mr. Crowley》。有兴趣的读者不妨查找一下这首曲子的背景资料，和游戏跳海的情节非常契合）。没想到黑泪海具有深不可测的邪恶力量，奥菲丽亚没有死去，反而堕落成了多弗克勒斯的手下。最近一系列诡异的进攻原来都是她一手导演的。

下面又将迎来一场舞台对抗的硬仗，这可能是玩家至今遇到的最为困难的战斗，因为奥菲丽亚自己的实力很强，有多种英雄技能，而她的舞台也会不断升级，造出许多前所未见的高级兵种（参考全兵种介绍部分）。因此这里的策略是：韬光养晦，在积蓄了足够的兵力之后再出击，由防守转为进攻。如果盲动，只会招来被奥菲丽亚的堕落末日部队秒杀的下场。

首先占领离舞台最近的那个粉丝喷泉，然后造一批经典的“铁三角”，部署在我方舞台周围。记住这批部队不要参与前线进攻，因为即便敌人没有杀到这里，奥菲丽亚也不会时不时出现来袭击你的舞台。注意奥菲丽亚有“寂静”能力，如果你和她“单独交流”可能中招而无法弹奏吉他。推荐让丽塔留在舞台附近，让两个女人的战争继续，而你专心抓好前线就是了。

等囤积了足够的部队就可以向前推进，占领下一个粉丝喷泉。另外这一关的技巧是，你可以在战斗中召唤你的肌肉车。还记得你花大钱做的那些升级么？别浪费了，利用肌肉车强大的火力进攻吧。

这关尽管艰苦，好在地图并不大。一旦攻克奥菲丽亚的舞台，你就胜利了。



CHAPTER20
与死神赛跑
Racing the Reaper

和曼格斯对话，接受任务。铁头党必须乘胜追击，艾迪再次要护送巡回巴士一路追赶战败潜逃的奥菲丽亚。这次除了烦人的飞车怪之外，还增加了一个新的敌人：骑着灰白骷髅马的镰刀死神。好在只要升级足够，你的肌肉车可以用冲撞、主要武器、次要武器肆意地虐待这些敌人。如果升级不够，那么最好读档，然后去摩托熔炉购物先。别说我之前没有在攻略中提醒各位经常升级哦。

到达目的地，已经来到了黑泪海边，艾迪将再次与奥菲丽亚这个欢喜冤家缠斗。好在这次奥菲丽亚已元气大伤，没有多少抵抗就再次落荒而逃。

CHAPTER21
黑泪海
Sea of Black Tears

穿过隧道，聆听完奥菲丽亚又酷又阴暗恐怖的独白诗之后，和丽塔对话，把艾迪和堕落的奥菲丽亚之间这段孽缘做个了断。

这次舞台对决将是一次完整而彻底考验你在之前游戏中学到的一切即时战略能力。你的目的就是摧毁桥另一头奥菲丽亚的舞台，难点在于桥尽头的两座电击塔。所以初期不要深入，培养自己的实力。中期的战斗不用多说，就是稳步抢夺并守住粉丝喷泉。一旦你掌控了大部分喷泉，就开始专注于舞台升级，把舞台升到四级。你可以自由地配置部队阵容。但是有一点，就是部队全员占用的格数不要超过34——你的上限是40，留出的6格给你在这一关可以召唤的全新单位，也是你的终极兵种：摇滚压路机（Rock Crusher）。利用合作技能登上压路机，一路杀到电吉塔和奥菲丽亚的舞台前，接着你要干什么就不用多说了。享受摇滚之神们毁天灭地的华丽表演吧。



CHAPTER22
最终决战
Abomination Overdrive

这里是游戏的最后一关。所以之前还有什么没完成或没升级的，赶紧准备好。然后和丽塔对话，开始最终决战。

你终于了解到，奥菲丽亚实际上也不过是最终魔头多弗克勒斯的一枚棋子而已。在棋子失去作用之后，下场就只有出局。这更让艾迪感到出离的愤怒和悲伤：奥菲丽亚死一次难道还不够么！过场动画结束，正邪最终大战终于开场了。

最终的决战显然不会轻松，但同样充满了前所未有的挑战快感。你一定要做好万全的准备，不然随时可能被凶险的局面生吞活剥。

首先你要活下来，并且让粉丝增长稳定，这是一切的基础。组织你的部队守在粉丝喷泉边上，等敌人主动进犯。一旦它们袭来，迅速调动部队，躲过袭击，以最小的伤亡消灭敌人。其间无论多弗克勒斯怎么干扰，都要指挥艾迪无所畏惧地上前把他打跑，不然他会造成很多麻烦。

这场战役的难点和关键就在于，一边要承受敌人猛攻下的部队损失，不断补充兵力；一边还要积蓄下足够的粉丝，让舞台升级到4级，和其他兵种升级。一旦你完成这个目标，你最好再继续保存1000点粉丝数，用来在倾巢而出之后，依然有资本可以迅速再建一支部队。这听起来有点多，但是只要坚持住并非不可能。一旦做到这点，你就可以大胆地下令部队进犯，去摧毁多弗克勒斯建筑物的两只“眼睛”。干这档子差事，最好的兵种还是乐队打杂男，让这些隐形的音箱男们靠近一边，集中音波攻击，对摧毁建筑有奇效。

如果你没有这个万无一失的耐心，那么你也可以召唤肌肉车去碰碰运气，用车去撞毁眼睛。记住攻击一旦开始，多弗克勒斯还会派来更多敌人来干扰你的行动。所以一定要做好万全的准备，迎接一次又一次敌人汹涌的攻击，不然你很可能会一下子功亏一篑。

一旦摧毁两边的附属建筑，你就可以冲过断桥直接进入多弗克勒斯的老巢和他面对面决一死战。



BOSS 大魔王多弗克勒斯

好了，最后一战。多弗克勒斯会发动一连串的攻击，所以一开始选择躲避。你可以绕着圈逃跑，用吉他攻击时不时地麻痹他，或者用山崩地裂把他弹开。如果你足够灵敏能接近他，那么来上两斧头也不错。但是千万别给他收拾你的机会。

对他的伤害到达一定程度，多弗克勒斯会选择撤退，逃到场景上方，用锁链将自己悬挂起来（很像恐怖片中的SM场景），并召唤红衣祭司和战斗修女来包围你。干掉几波杂兵，努力靠近他，摧毁所有锁链，他会回到战斗中。如此循环往复，直到耗尽他的血槽，用你的斧头取下他的首级，接着你就可以看到荡气回肠的通关结局动画了。恭喜你完成这一款史诗般宏伟的游戏，你也将成为一则永远流传的《野性传奇》。

Special

请耐心等待滚动字幕。游戏通关之后，你会再次回到游戏世界，允许你再次自由探索未能完成的支线和收集任务。为达成“100%完成度”的成就而继续努力吧。







摇滚之神 成就完全攻略手册

由于篇幅的关系，以下只列出通过正常流程无法获得的成就。游戏的主线剧情成就共 9 个，每个为 15 点成就点数；以 Gentle（简单）、Normal（普通）、Brutal（疯狂）3 个不同的难度通关也对应 3 个成就，每个为 25 点成就点数。

支线任务成就

Overkill	
成就分值	20G
成就说明	完成所有狩猎支线任务
获取指南	完成一定数量的战役剧情任务之后，猎人（the Hunter）将会出现在巨剑阵（Bladehenge）附近的一幢破房子里。去那里接受"Overslaughter"（屠杀比赛）支线任务。猎人会给自己在野外猎杀的各种怪物设定一个最高纪录。你只要猎杀更多怪物，超越他的纪录即可。也就是说如果他的记录是 11，那么你只要杀掉 12 只同类怪物即可。需要按顺序消灭的怪物和数量分别是：

怪物名称	需要猎杀的数量
Ground Urchins	21
Raptor Elks	16
Razorfire boars	11
Tollusks	6
Reaper Steeds	16
Laser Panthers	6
Sickle Wraiths	11
Guillotars	6
Hextadons	4



这个任务的难点只要在于，你一旦开始杀戮行动，在野外活动的该种野兽数量就会减半，增加你寻找的时间。不过好在这个任务没有时间限制，你可以一直做下去，完成后依然可以继续下一次记录。任务完成后除了解锁成就，还会获得一把猎人赠予的稀有斧头。另外，想获得"Call of the Wild"（荒野的召唤）独奏曲目，就至少要完成这个任务的一项杀戮项目。

Squeal Like a Chicken	
成就分值	20G
成就说明	完成所有赛车支线任务
获取指南	游戏中你有一辆可升级的爱车，因此游戏全程也设置了紧张刺激的赛车任务等待你去挑战。在开始游戏一段时间之后，一个叫 Cletus 的怪物就会出现在地图上，和他交谈后，你们决定是骡子是马拉出来遛遛。赛车开始后跟随前方的蓝色箭头，一路飚车。始终跑在他前面，直到冲过终点线（浅蓝色的横线），那么你就胜出了。随着游戏的进行，赛车的场景也会不断变化，即使失败了也不用担心，重新接一次任务就可以再次挑战。注意如果你觉得自己的车无论如何加速或喷射氮气都追不上 Cleuts 的车，记得去摩托熔炉升级你的爱车。赛车任务一共有 7 个，全部完成后可解锁成就。Cletus 还会赠送你 Squealer Sauce 升级，能提升到三倍氮气容量。

Protector	
成就分值	20G
成就说明	完成 20 个伏击、据点防御，或迫击炮支线任务。
获取指南	随着主线进行到一定时候，你会发现支线任务多起来，它们基本分为三类：

任务类型	说明	数量
Ambush	伏击	16
Outpost Defense	据点防御	8
Mortar	迫击炮	5

伏击任务

游戏中最常见也最早出现的支线任务，和你的友军一起歼灭一波袭来的敌人即可。注意如果你，或你的友军全部牺牲，那么任务将自动判定为失败。你需要至少一个活着的友军和你一起歼灭全部敌人才算胜利。随着剧情的推进，敌人的兵种配置会发生变化，建议在游戏早期尽量把所有伏击任务支线完成。

据点防御

用机枪抵挡住数波敌人的进攻，注意聆听周围人给你的语音提示，只要不让自己的友军全部覆灭，用炮台不停扫射即可。

迫击炮

和长相奇特的大身小头 Kage the Cannonier 交谈，接受帮助他消灭怪物的任务。在这个小游戏中，炮台由 Kage 控制，玩家负责开车在战场四周巡逻，发现敌人就按下 A 键，让 Kage 向玩家标示的地点开炮，消灭敌人即可。这一模式下也会有辅助兵力。

玩家只要任意完成以上三种任务，总数超过 20 即可获得此成就。

其他成就

One Hit Wonder	
成就分值	5G
成就说明	购买摩托熔炉中的一种升级项目
获取指南	第一次光顾摩托熔炉即可获得。

Loyal Customer	
成就分值	25G
成就说明	购买摩托熔炉中的全部升级项目
获取指南	作为一个忠实顾客，要购买全部升级项目其实不难。游戏通关之后还可以继续探索世界，参考本攻略的全升级列表，这项成就其实不难拿到。

Favored	
成就分值	30G
成就说明	赚到 3000 点火焰点数
获取指南	赚到火焰点数的方法多种多样。除了接支线任务之外，解放蛇像也可以获得。

Sellout	
成就分值	30G
成就说明	任何难度下，消耗掉 250000 粉丝资源
获取指南	游戏仔细通关一遍，并打过所有多人地图之后这项成就应该不难解开。如果只是为了这个成就，那么只要挑简单难度，选多人地图不停地造兵即可。

Silence, ground walker!	
成就分值	10G
成就说明	任何模式下，在空中跳跃停留 5 秒钟
获取指南	这个成就很容易，在剧情模式中，找个山崖或跳跃点，踩满油门飞车即可。

Quill Tosser	
成就分值	20G
成就说明	用一只铁刺猬杀死一只獠牙兽
获取指南	在看到这个成就前你可能从来不曾想过用铁刺猬还能杀死獠牙兽？真的可以。这个成就就能让你达成这个又难缠又好玩的任务。首先用吉他锁定并麻痹一只铁刺猬，然后用迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当的速度冲过去，按下 Y 键，抓起这只刺猬。然后找到附近徘徊的獠牙兽，对准它扔出刺猬。在普通难度下，你需要连续扔 5-6 只刺猬才能杀死一只獠牙兽。这里的难点在于要有足够的刺猬，而附近正好又有一只足够笨蛋的獠牙兽等你猎杀，而你又能在扔出刺猬的时候瞄得足够准。窍门是你可以发动"野性的呼唤"独奏技能，召唤一批铁刺猬来攻击一只獠牙兽。多重复几次就可以成功了。

Boar Bather	
成就分值	50G
成就说明	骑上一头锋火猪跳下黑泪海，并生还
获取指南	又是一个充满疯狂想象力的成就，在其他游戏里很难找到这么搞怪的了。骑上一头锋火猪不难，在你解救刀锋女的地方成群的野猪等你骑。但是一路骑到黑泪海的确很考验摩托驾驶技巧和地图熟悉程度。记住，锋火猪摩托是不能停车的，你要一直按着 B 键。要减速或调整时可以略放开，让摩托做 180 度转弯重新转圈继续。在跳海之前，你要抓住时机，及时跳离摩托，让猪去海里，你则留在岸上。完成这个特技演员般的成就……好吧，不得不说，这个成就又愚蠢又滑稽。

Coolest Thing Ever	
成就分值	15G
成就说明	驾驶肌肉车跳过一头巨齿象
获取指南	这个成就没有想象中困难。先召唤一辆肌肉车，然后开车找到一个跳跃点，再召唤出巨齿象，跳跃即可。当然，去雪原找一头巨齿象，找个合适的地点跳跃也不是很困难。

Beast Master	
成就分值	15G
成就说明	骑过游戏世界中的所有生物
获取指南	这里是指所有能骑乘的生物。具体方法都是先电击再抓住机会骑乘。具体可骑乘的动物名单请参考本攻略的野生动物全介绍。





收集类成就

Serpent Samaritan	
成就分值	10G
成就说明	释放 40 个束缚蛇像（Bound Serpents）
获取指南	请参照地图说明确定位置。按 LT 锁定、X 吉他攻击即可释放蛇像。

Serpent Spanker	
成就分值	15G
成就说明	释放 80 个束缚蛇像（Bound Serpents）
获取指南	请参照地图说明解锁成就。

Serpent Savior	
成就分值	25G
成就说明	释放 120 个束缚蛇像（Bound Serpents）
获取指南	请参照地图说明解锁成就。

Virtoso	
成就分值	20G
成就说明	学习到所有吉他独奏曲谱
获取指南	请参照地图上的所有吉他曲谱出现的位置，一一解开即可。

Tourist	
成就分值	20G
成就说明	看过所有宏伟景观
获取指南	请参照地图上所有宏伟景观的位置，一一查看即可。

Now You Must Tell the Tale	
成就分值	20G
成就说明	看过所有传说故事
获取指南	请参照地图上所有传说故事石像的位置，同时按下 A+X 发动山崩地裂即可观看传说故事。

Voices From Beyond	
成就分值	20G
成就说明	解开所有金属之嘴（Mouth of Metal）中的隐藏吉他曲目
获取指南	请参照地图上所有金属之嘴的位置，一一解开即可

Flowerslave	
成就分值	20G
成就说明	升起所有摩托熔炉
获取指南	有摩托熔炉的地方，周围就会有红色的花朵，因此这个成就叫做“花奴”。请参照地图上所有金属之嘴的位置，一一解开即可

Metal God	
成就分值	50G
成就说明	在状态菜单中达成 100% 游戏完成度
获取指南	这个成就一般来说不是你通关就能拿到的，要求你完成所有的支线任务，拿到全部收集类成就。具体说来，你需要释放所有 120 条束缚蛇像（Bound Serpents），看遍 32 个景观(Landmark)，发现所有 24 个埋藏曲目(Buried Metals)，学习全部 12 种吉他独奏(solos)，看过 13 段传奇故事（Legends）、完成全部 24 个闪电跳跃（Lightning Plug Jumps），升起 11 个摩托熔炉（Motor Forges），并购买所有 47 个升级，完成所有支线任务，并解锁全部 17 幅概念设定图(Concept Arts)。17 幅概念设定图中 1 ~ 7 在主线剧情中会自然解开；8 ~ 16 对应铁头党势力的 9 个兵种，推荐在多人模式中不停造兵来完成；最后的舞台只要操纵艾迪按 Y 键跳上舞台站 5 分钟左右即可解开。最后达成以上条件后不要忘记在游戏的暂停菜单中查看一下完成度。



LANDMARK LOCATIONS

L1 L2 L3 L4 L5 L6 L7 L8 L9 L10 L11 L12 L13 L14 L15 L16 L17 L18 L19 L20 L21 L22 L23 L24 L25 L26 L27 L28 L29 L30 L31 L32


L1
L2
L3
L4
L5
L6
L7
L8
L9
L10
L11
L12
L13
L14
L15
L16
L17
L18
L19
L20
L21
L22
L23
L24
L25
L26
L27
L28
L29
L30
L31
L32


BÜRIED METAL LOCATIONS
BM1
BM2
BM3
BM4
BM5
BM6
BM7
BM8
BM9
BM11
BM12
BM13
BM13
BM14
BM15
BM16
BM17
BM19
BM20
BM21
BM22
BM23
BM1
BM7
BM13
BM19
BM2
BM8
BM14
BM20
BM3
BM9
BM15
BM21
BM4
BM10
BM16
BM22
BM5
BM11
BM17
BM23
BM6
BM12
BM18
TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY



Motor Forge & Tab Slab Locations
TS4
MF6
MF5
MF7
TS2
MF8
MF9
MF4
TS3
MF10
TS6
TS7
MF3
MF2
TS1
MF11
TS5
MF1
TS8
TS1
TS3
TS5
TS7
TS2
TS4
TS6
TS8
Artifacts of Legend Locations
AL10
AL8
AL9
AL4
AL6
AL7
AL3
AL5
AL1
AL2
AL12
AL11
AL13
卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



















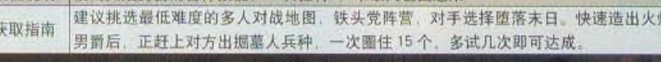








杀敌数成就



Some Demon Flesh on your Bumper	
成就分值	20G
成就说明	任何模式下，驾驶肌肉车撞死超过 150 个敌人
获取指南	单人战役剧情完成后如果没有破解该成就，可以在多人模式中召唤肌肉车多撞几次。

I've never touched an axe before	
成就分值	30G
成就说明	在任何模式下，亲手用斧头杀死超过 300 个敌人
获取指南	单人战役剧情完成后如果没有破解该成就，可以在多人模式中挑选最简单难度，拿出斧头拼命砍。

Ringleader	
成就分值	15G
成就说明	使用火焰男爵的合体技能，一次性将 15 个敌人包围起来
获取指南	建议挑选最低难度的多人对战地图，铁头党阵营，对手选择堕落末日。快速造出火焰男爵后，正赶上对方出掘墓人兵种，一次圈住 15 个，多试几次即可达成。

Painkiller	
成就分值	15G
成就说明	使用一台岩石压路机碾死 25 名敌人
获取指南	挑选最低难度，铁头党阵营，在多人游戏模式中升级舞台到 4 级，完成碾压即可。

Dollpocalypse	
成就分值	15G
成就说明	使用恶婴的合体技，一次击中 6 名敌人
获取指南	挑选最低难度，堕落末日阵营，迅速造出恶婴，冲入敌人的大本营自爆攻击即可。

Euthanasia	
成就分值	15G
成就说明	使用忘痛者的合体技，一次性击中 15 名敌人
获取指南	挑选最低难度，暗环军团阵营，迅速造出忘痛者，冲入敌人的大本营扫射即可。

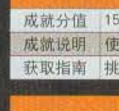
Death From Above	
成就分值	15G
成就说明	使用滴血死亡技能，一次性杀死 20 名敌人
获取指南	挑选最低难度，暗环军团阵营，造出终极兵种滴血死亡，一次性杀死 20 个敌人即可。













Sparkplus Bus Jump Locations





多人模式成就

Practice Bloody Practice	
成就分值	10G
成就说明	任何难度下，打赢一场舞台对战
获取指南	挑最简单的难度最简单的地图即可。

Iron Fist	
成就分值	20G
成就说明	疯狂难度下， 打赢一场舞台对战
获取指南	挑选疯狂难度打赢舞台对战即可。

Armchair General	
成就分值	20G
成就说明	不攻击而赢得一场对抗 AI 的舞台对战
获取指南	这里不攻击是指玩家操控的英雄角色艾迪不直接对敌人造成任何伤害，变为纯 RTS 模式。这里的直接伤害包括：斧头劈砍造成的物理攻击，吉他弹奏造成的任何闪电或独奏技能攻击。这项成就很容易获得，只需要挑选最低难度，让艾迪纯粹当指挥官即可。

Victor	
成就分值	10G
成就说明	赢得一场排名战
获取指南	只要你在多人战役中赢得排名即可。

Subjugator	
成就分值	20G
成就说明	赢得 10 场排名战
获取指南	只要你在多人战役中赢得排名即可。

Conquerer	
成就分值	50G
成就说明	赢得 50 场排名战
获取指南	只要你在多人战役中赢得排名即可。

Master of the Flame	
成就分值	20G
成就说明	用过所有铁头党阵营兵种的合作技能
获取指南	只要挑选一场多人战役，造出所有兵种并合体即可。

Master of the Tear	
成就分值	20G
成就说明	用过所有堕落末日阵营兵种的合作技能
获取指南	只要挑选一场多人战役，造出所有兵种并合体即可。

Master of the Blood	
成就分值	20G
成就说明	用过所有暗环军团兵种的合作技能
获取指南	只要挑选一场多人战役，造出所有兵种并合体即可。

Six Degrees of Schafer	
成就分值	15G
成就说明	与其他拥有此成就的玩家一起玩过游戏
获取指南	这是这款游戏里最让人无奈，也最有趣的一个成就。所谓“六度的 Schafer”源自时下流行的“六度空间”理论，即如果你认识六个人，那么你就可以通过“朋友的朋友的朋友”这种迭代关系，认识世界上所有的人。现在 Facebook 等社交网站普遍都遵循了“六度空间”原理。这个成就，传说是游戏制作人 Tim Schafer 和他的六个好朋友玩过，作为“种子成就”，然后靠 Xbox Live 不断传播，才能获取。关于这个成就，本人惟一的指南就是：如果你人品足够好的话，就碰运气吧……

猎天使魔女	SEGA/Platinum Games	动作
X360 BAYONETTA		日版
2009年10月29日	1人	7980日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 胜负师 美编 木仙



通关时间：一周目 NORMAL 难度通关约 10 小时，全成就约 25 小时，全要素出现约 50 小时

由缔造了《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》等传世之作的“鬼才”神谷英树倾尽全力的《猎天使魔女》，可以说是近年来最不容错过的 ACT 超大作，在玩家交口称赞的同时，日美多个主流游戏媒体也毫不吝啬地给出了满分评价。本作实现了神谷“要让动作游戏再度进化”的豪言壮语，成为了让白金工作室在四叶草新生之后第一颗真正意义上的明星，对于 X360 玩家来说，如果不能完整体验游戏内容，了解游戏的蕴藏的各种秘密，那将是 2009 游戏年度中的一大憾事。就请随着这篇攻略，一起来感受这部魔幻动作大片的神奇魅力吧！

战斗基础知识

《猎天使魔女》的系统极具特色，战斗系统一开始感觉似曾相识，但越玩越觉得独具匠心，创意十足。回避可以取消几乎所有的出招硬直，让战斗的流畅感达到了前所未有的高度。游戏的手感一流，上手难度也不算太高，但系统点比较多，要素丰富，有深度挖掘的可能性。

操作说明

按键	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角控制
十字键	使用道具
Y 键	拳攻击（P）
A 键	脚攻击（K）
X 键	手枪射击
B 键	跳跃
LB 键	挑衅
LT 键	武器切换
RB 键	锁定
RT 键	回避
START	系统菜单
BACK	物品菜单

快速跳剧情：在剧情画面、关卡中的环境交待画面以及战斗胜利后打破结界的动作，都可以快速跳过，方法是RT+BACK键，如果按不准，也可采用先按住RT键，再按BACK的方法。
道具使用：道具使用可进入物品菜单后直接使用，也可以把三种道具设定在十字键的↑、←、→三个方向上，长按方向键就会使用相应的道具。
视角控制：按下右摇杆可令视角复位，初始状态的视角移动速度偏慢，可在系统菜单内调快一些。
关于锁定：锁定后移动速度会下降，不按锁定键会以最近的敌人为目标。
关于回避：回避拥有无敌时间，并可以连续使用，但贝优妮塔在连续使用五次回避后会出现一个大硬直，这一点需要注意。
武器切换：玩家可在物品菜单里预设两套武器组合，这样在游戏中便能自由切换。

连续技

《猎天使魔女》的连续技是以特定的拳脚按键组合形成的，地面或空中、拳脚键按住、停顿、连按都会产生一些变化，在读盘画面按BACK键就会进入练习模式，以熟悉出招。固有连技的最后一下一般为"头发攻击"，这是魔女以头发为媒介，召唤魔人的巨大手脚对敌人进行打击的强力招式，威力、范围都远高于普通攻击，并具有吹飞（横向发动）、浮空（下方发动）、击倒（上方发动）三种特性，对于连续技的掌握，是控制战局的第一步。



魔女时间

"魔女时间"是本作的核心系统之一，拥有四大特性：
①在魔女时间中敌人的速度变慢；
②可将一些较大体型的敌人吹飞或打浮空；
③可以在水面上行走（用于解谜）；
④得分变为1.5倍。



⑤连续的攻击可延长魔女时间。
至于魔女时间的发动方法则有六种：
①在敌人攻击打达瞬间成功回避，但并不是每种攻击回避后都可以进入魔女时间；
②在敌人攻击命中瞬间变身成蝙蝠，可进入魔女时间的情况与第一种相同；
③装备饰品"マハーカーラの月"，在敌人攻击命中瞬间发动弹返，自动追加反击后发动；
④装备饰品"セレーネの光"，在有魔力的情况下被敌人打中，属于被动发动；
⑤装备饰品"时の腕轮"，以消耗魔力的方式，主动发动魔女时间；
⑥使用避雷神像发动魔女时间，但一般用于解谜。
第二种和第三种情况对时机的要求比较高，而魔女时间的持续时间也要长于普通回避。另外，在固定情节和战斗处，也会自动发动长时间的魔女时间。

拷问技

召唤魔界刑具虐杀天使的强力攻击方式，但需要消耗一条（8格）魔力才可以发动，发动方法是接近敌人后按提示同时按P+K，发动时有无敌时间，之后追加指令连打，可以增加拷问技的伤害值。一般的天使杂兵可在正面、背面、空中、倒地状态发动四种不同的拷问技，而特定的敌人会使用独有的拷问技。由于受伤时会减少魔力，所以魔力攒着不用也是浪费，用拷问技来消耗闲置魔力可谓物有所值，在混战中可快速减少敌人数量，而且得分也比较高。不过拷问技并不是终结技，不是一击必杀的，特别是在高难度时，只能造成大伤害，但可在削减敌人体力之后使用。

变身能力

在第五章过后，魔女便可使用变身能力。基础变身是变成豹子，在地面推方向连按两下回避键即可。豹子的移动速度非常快，跳跃距离惊人，除了一些特定的地方要用到，在战斗中也可用于拉开距离或迅速接近，用途很广，而且不消耗魔力，停下来或进行攻击时会立即恢复人形。变成蝙蝠需要在商店购买，发动方法是被敌人命中的瞬间按回避键，可避免伤害，增加魔力，并发动魔女时间（可发动时）。发动时机虽然不易掌握，但与普通回避相结合，是回避方面的双保险，因此推荐优先购买。变成乌鸦也需要购买，而且是购买两种变身方式，一种是空中连点两下回避键，还有一种是连点两下锁定键，后一种会迅速撞向锁定目标，并具有一定的攻击力。乌鸦变身可持续数秒，但会越飞越低，时间到或触地的话都会变回来，乌鸦本身不消耗魔力，但移动速度慢，发射飞剑会减魔力，攻击力一般，在战斗中不宜频繁使用。



天使武器

天使在被打倒后，手中的武器有一定几率会掉落，用拷问技杀死的敌人，武器必定会掉落。这些武器是可以捡起来使用的，但是有耐久度的限制。天使武器有杖、流星锤、斧子、双剑（可变弓）、喇叭、爪子、大刀、电锯等，一般来说，拳攻击的耐久度消耗慢，脚攻击消耗快。按下左摇杆可以扔掉手中的天使武器。天使武器的攻击速度一般不快，但攻击力很大，得分也很高，合理使用，往往有奇效。注意，电锯需要用拷问技干掉飞鱼才能取得。

评价系统

本作的评价系统类似于《红侠乔伊》，每一场战都会有评价，全部加起来就是关卡评价。评价项目分为连击得分、过关时间、受伤情况三项，评价从低到高分为石头、铜、银、金、白金、紫月（纯白金）六个等级，只有三项均达到白金标准时，才会取得最高的紫月评价。以石头为0分，紫月为5分计算，假设得分项目为铜、时间为金、受伤情况为白金，那么就是(1+3+4)÷3≈2.67，四舍五入是3分，那么这一战的评价就是金。同样的，在一关里，所有战斗的平均评价就是关卡总评，但也要考虑使用道具、接关这些减分项目。

尽快结束战斗，尽量无伤过关，这两项比较好理解，但得分这一项受到很多因素的影响，想取得高分，请注意以下几个方面：



①得分的倍率。只要不断攻击，不让画面右侧的连击得分中段，那么分数倍率最高可达到9.9倍，而受伤并不会让倍率中断。

②魔女时间的运用。魔女时间中的得分为普通状态的1.5倍，而且让连续攻击变得容易，所以应该积极使用。

③招式的攻击力。如果单发型招式的攻击力太高，对于缩短过关时间当然有好处，但对得分却有负面影响，像拷问技、天使武器虽然威力高，但是它们的基础得分也很高，而且可以加快得分倍率的上升，因此还是值得使用的，其他大威力招式如果用得太勤快，那得分一项的评价十有八九高不了。

④挑衅的使用。对敌人挑衅会让敌人会进入狂暴化状态，其攻击力和攻击频率大增，也较难打出硬直，但挑衅可以回复魔力，而攻击狂暴化的敌人得分也会变成1.5倍，如果与魔女时间配合，得分就会变成2.25倍，相当可观。

⑤得分的衔接。为了保持倍率，需要擅用两种得分衔接的方式，第一种是挑衅，挑衅过程中倍率的有效时间会持续，还有一种是射击，攻击距离较远的敌人，之后快速接接敌人展开攻击。

还有一点，如果普通攻击攻击敌人的回数过多，那么招式的基础得分会按比例下降，最后只剩下1分，但头发攻击、天使武器等强力攻击方式不受此影响。

难度特征

本作共设有五个难度，一开始可以选择VERY EASY、EASY和NORMAL三个难度。EASY难度与NORMAL相比，初始的体力和魔力为2倍（体力和魔力固定不能成长），攻击力2倍，伤害减半，道具出现率高，没有隐藏任务，没有乌鸦收集，一开始就拥有用于半自动操作的饰品“永远なるマリオネット”，基本上连按拳键就能打赢，而且还经常自动回避发动魔女时间，实在是非常体贴；VERY EASY号称“老妈难度”，更是追加了体力自动回复，即死型QTE不会失败等的特性，相信家庭主妇能通关并不是说笑的；不过到了NORMAL难度，一切都恢复正常，一周目通关一般都得死上几十次，拿上一半的石头评价；好不容易通了关，开启了HARD难度，打序章都把人吓一跳，敌人的攻防能力、攻击欲望加强了不说，配置也发生了很大的变化，上级兵种在游戏初期就会出现，需要好好适应；至于HARD通关后出现的“无限巅峰”难度（∞ CLIMAX），敌人配置相同，伤害更大，而且不能在回避、弹返后发动魔女时间，去除了这个重要的系统，打法方面会有比较大的改变。

武器性能分析

本作的武器取得方法比较特别，是在关卡中收集相应的唱片，然后在商店掌柜罗丹大叔那里换取（唱片收集详见流程部分）。游戏通关后，依然陆续可以取得多款新武器。由于武器可以装备在双手、双脚上，还可以自由组合，玩家可发挥想像力，玩出自己的风格。

スカボロウフェア　四丁拳铳

取得时间 序章过后　**装备部位** 手足均可

性能分析 魔女的招牌武器，速度快，攻击力低，按住拳脚键可以在攻击动作中开枪连射，左摇杆一圈的攻击是定点向周围乱射，边回避边射击在乱战中还比较好用，头发攻击是召唤出魔人的大手大脚进行打击，攻击判定比较大。四丁拳铳属于初期装备，拿到新武器之后往往会被束之高阁。

オニキスロ-ゼス　霰弹枪

取得时间 第一章　**装备部位** 手足均可

性能分析 取得唱片只能得到一对霰弹枪，想手脚同时装备需要在商店再买一对。霰弹枪的招式基本等同于四丁拳铳，但按住键会发射霰弹，近距离时威力还不错，能把敌人打出硬直是非常不错的特性，可在取得后便换下拳铳，用上一段时间，在取得火箭筒之前，“霰弹枪百烈脚”也是相当不错的强攻手段。



妖刀 修罗刃

取得时间 第二章　**装备部位** 仅限手部

性能分析



最为常用的主流武器，速度快，突进远，基础攻击力比枪要大，头发攻击变为剑气，范围广，威力大，有时可以打出两段判定。攻击中按住拳键是可二段蓄力的居合斩，威力强劲，也非常爽快。在性能上没什么好挑剔的，属于万能型武器。原地不动按住锁定键可发动隐藏技“魔导术流圆月杀法”，由于准备时间太长，没有太大的实用价值。

クルセドラ　鞭子

取得时间 第三章　**装备部位** 仅限手部

性能分析 鞭子是一件充满个性的武器，虽说攻击力偏低，速度也不快，但它具有极为夸张的攻击距离，以及“牵引”这个绝活儿。只要按住拳键，就可以把敌人拉到面前，之后可施以PPPP的特定连技，或是抓着敌人进行投掷。在空中使用则可以把敌人拉到半空，配合踩着敌人跳跃就能无限制空。不过对大体型和有硬壳的敌人是不能直接牵引的，需要配合其他武器来使用。



ドゥルガー（炎） 炎爪

取得时间 第五章 **装备部位** 手足均可

性能分析 取得唱片只能获取一对爪子，想要手脚同时装备需要额外购买一对。炎爪的攻击动作慢，但注重单发攻击力，特别是按住键之后发出的爆弹，波及范围广，威力巨大。爆弹分大中小三种，固有连续技第三下开始蓄力放出的便是大爆弹。装备火爪时可攻击身上带火的敌人，脚上装备可在岩浆中行走而不受伤。方向一圈＋按键可切换至雷爪。



ドゥルガー（雷） 雷爪

取得时间 第五章 **装备部位** 手足均可

性能分析 爪子的方向一圈＋按键可在炎与雷属性之间自由切换，雷爪的性能与炎爪差别很大，可以视为两种武器。雷爪的攻击速度非常快，连击数高，但单发威力比较低，其百裂拳和百裂脚在空中使用的效果相当不错。雷爪的蓄力攻击是放出雷球，范围要小于火爪的爆弹，但可以让敌人出现硬直。手脚同时装备雷爪时，遇到漏电的场所不会受伤。

オデット 溜冰鞋

取得时间 第六章 **装备部位** 仅限足部

性能分析 装备溜冰鞋之后，普通移动的速度会大幅提升，并可以在熔岩上行走。每一下的脚攻击之后蓄力再连打都可以追加百裂脚，但单发威力很低，攻击距离也比较短。其最大的特点是连续攻击一个敌人可以积蓄冻结值，最后会把敌人变成一块冰，任人宰割，还可以投掷。不过这一性能在高难度时不太实用。

キルゴア中佐 火箭筒

取得时间 第九章 **装备部位** 手足均可

性能分析 这是一种小型火箭发射器，想要手脚同时装备的话，需要在商店再购买一对。火箭筒的普通攻击类似双拐和双节棍的结合体，但攻击速度比较慢，每次攻击按住键都可以发射火箭弹，攻击力相当不错，可适应各种距离的战斗。因为与爪子配合可以使出强大无比的"火箭筒百裂脚"，因此在脚上装火箭筒在玩家中相当普遍。



ハンドガン 普通手枪

取得时间 NORMAL 难度通关 **装备部位** 手足均可

性能分析 动作招式与四丁拳铳基本相同，但是不能使用头发攻击，也就是第一次打序章时用的那种手枪。除了给自己增加难度的极限挑战，的确想不出谁会把普通手枪当成主力武器来使用的。

バジリオンズ 火星枪

取得时间 HARD 难度通关 **装备部位** 手足均可

性能分析 外星科技的未来枪，按住拳键后可发射具有贯通特性的激光，脚部则是连射型的光弹，威力比四丁拳铳高不少。火星枪的一大特点是非常容易把敌人打出硬直，有不少上级杂兵都可以屈死。对于喜欢把枪做为主武器的玩家来说，火星枪在威力、范围等方面都具备一定的优势。



ピロウトーク 光剑

取得时间 无限难度通关 **装备部位** 仅限手部

性能分析 动作招式与修罗刃基本相同，但普通攻击威力低、距离短，也不能使用头发攻击。不过在二段蓄力之后，光剑会变得又长又粗，范围和威力都大得惊人。只是大光剑状态只能维持几秒钟，之后又得再蓄力。由于光剑威力太大，所以很难取得高分，这一点需要注意。

细凤 双节棍

取得时间 完成 100 个 NORMAL 以上关卡

装备部位 仅限手部

性能分析 "细凤"是功夫巨星李小龙的乳名，双节棍耍起来还有小龙哥经典的叫声。双节棍的攻击动作与众不同，攻击时会有汉字光弹飞出，观赏性十足。双节棍的威力很低，想做为主武器难度比较大，但比较容易在连击项目上打出高分，可以作为一种另类的武器选择。



ロダン 光环

取得时间 打败罗丹 **装备部位** 手足同时

性能分析 要想打败光头大叔，那首先要拥有 1000 万资金，之后花 999999 块钱购入招待券，便可与天使形态的罗丹 PK，如何快速赚到 1000 万，怎样打倒罗丹，请参看后文。光环是双手双脚强制同时装备的武器，招式数量不多，但全部都是天使武器的招式，威力强劲。不过天使武器的连技均为固定组合，还有一些单发技，并不能自由选择天使武器的种类，像超实用的杖的旋转攻击就没有。光环在小场地中优势明显，比如 ANGEL SLAYER 模式。

商店导购指南

在商店中，玩家可以购买武器（仅霰弹枪、爪子、溜冰鞋需要购买），购买技能、饰品、道具、换装用的香水和口红等等，以下是各种商品的价目表和使用说明，另外还会对购买顺序进行推荐，在游戏初期手头不宽裕的情况下，可优先购买推荐商品。

招式技能

这些技能是不分武器的，购买后所有的武器中都会多出这一招，尽管招式的样子会有些不同。技能的推荐购买顺序先是空中回避，这是游戏中不可缺少的能力，不然跳跃会变成很不安全；手部武器突进技，特别是得到妖刀之后，突进技的较果会相当明显；蝙蝠变身能力，可增加回避敌人攻击和发动魔女时间的几率；乌鸦变身能力，部分收集需要用到。其他能力等有钱的时候再买也不迟。



技名	价格	购入条件	操作	效果
エアダッヂ	10000	第一章时	空中按回避键	在空中使用回避
スティレット	20000	第一章时	锁定＋前＋P，前前＋P	以手部武器攻击的突进技
ヒールスライド	20000	第一章时	锁定＋前＋K，前前＋K	以足部武器攻击的突进技
铁山靠	30000	第一章时	后前＋P	具有吹飞属性的肩撞，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
ヒールストンプ	30000	第一章时	后前＋K	具有地震较果的踩踏，可消耗 3 格魔力使出头发攻击
ブレイクダンス	15000	第一章时	按住回避键	街舞般的旋转攻击，脚上装备枪时追加乱射
アフターバーナーキック	20000	第一章时	①跳跃上升中按脚 ②空中方向＋脚	第一种为向斜上方突进的飞腿， 第二种为向斜下方急降的飞腿
ウィッチツイスト	15000	第一章时	回避＋K 同时按住	可将敌人打浮空的升龙拳， 可消耗 3 格魔力使出头发攻击
アンブランポータルキック	15000	第一章时	回避＋K 同时按住	潜入魔法阵后全空中落下攻击， 可消耗 3 格魔力使出头发攻击
バット・ウィズイン	30000	第五章过后	被击中瞬间回避	变身为蝙蝠回避敌人的攻击
クロウ・ウィズイン	20000	第五章过后	空中回避连按两下	变身为乌鸦可短暂飞行
アンブランスピア	20000	クロウ・ウィズイン购入后	锁定连按两下	变身为乌鸦快速撞向敌人，需耗费 1 格魔力

魔导饰品

饰品可同时装备两个，"永远なるマリオネット"有独立的装备槽，与其他饰品不冲突。前三个持续消耗魔力的饰品，其效果发动方法为P+K同时按，解除方法为P+K同时长按。两个消耗型装备同时装备，那么效果会减半。游戏初期金钱比较紧张，价格偏高的饰品不用急着买。到第七章，如果能凑到10万，就买下"セレーネの光"，使用刷钱的特殊方法后，可以先买"绝望の眼差し"增加刷钱效率，再把最实用的"ブーリーの守护蝶"和"マハーカーラの月"买下来，守护碟和弹返都可以加强防御手段。之后一周目就不必再刷钱了，视手中的金钱数量来购买饰品就行了。

至于"时の腕轮"，可选NORMAL难度，用选关的方式把总评价的时间刷到三小时以内就行了，这个难度不大，一路猛冲，避开所有非强制战斗，HARD难度和无限难度三小时以内都不成问题，但不能使用"绝顶の腕饰り"来刷成绩。时の腕轮虽然强大，但由于魔力消耗过快，有一定局限性。而"绝顶の腕饰り"入手条件苛刻，"魔女の血泪"包括50个成就和51只乌鸦的收集，比较费劲。而且使用后过关评价不能更新到成绩表中，在ANGEL SLAYER模式里也不能使用这件强力饰品。

技名	价格	购入条件	较果
セルギーの恋人	100000	第一章时	以消耗魔力的方式发动2个分身
魔界交信器	100000	第一章时	以消耗魔力的方式召唤5个小恶魔参与进攻
ブーリーの守护蝶	100000	第一章时	以消耗魔力的方式召唤5只蝴蝶承受攻击
セレーネの光	100000	第一章时	在受到攻击时消耗额外的魔力进入魔女时间
ディネタの星	100000	第一章时	对敌人挑衅时体力会徐徐回复
恶因恶果の数珠	100000	第一章时	封印魔女时间，回避攻击后用小爆弹反击
绝望の眼差し	100000	第一章时	敌人一直处于狂暴化状态
マハーカーラの月	200000	第一章时	受攻击瞬间左摇杆推向敌人方向可进行弹返
长の证	500000	魔女の血泪收集50个	魔力为0时会自动回复2格
时の腕轮	200000	NORMAL以上难度三小时内通关	按挑衅键可消耗魔力发动魔女时间
绝顶の腕饰り	500000	魔女の血泪收集101个	所有普通招式都带头发攻击
永远なるマリオネット	100000	EASY以下难度通关	操作变为自动模式，一定几率自动回避

消耗型道具



在本作中，消耗型道具的入手方法有四种。一是在商店中购买，但商店中的商品有购入数限制，低难度时甚至还有部分道具不能够买；二是在流程中取得，这种情况比较少，流程中主要以获得调和素材、子弹（每发子弹在下一次玩迷你游戏时会增加3次射击机会）为主，还有心脏碎片、魔力碎片之类的收集要素；三是调和，取得一定数量的素材以后，进入装备菜单的调和画面，按配方放入素材，再转动右摇杆就行了，非常简单；还有每章评价画面之后可以玩射击迷你游戏ANGEL ATTACK，在其中获得的点数也可以交换部分道具。

道具名	价格	点数	效果
ロリポップ グリーンハーブ	2000	30	体力小回复
メガロリポップ グリーンハーブ	3500	50	体力大回复
ロリポップ パープルマジック	5000	30	魔力小回复
メガロリポップ パープルマジック	8000	50	魔力大回复
ロリポップ ブラディローズ	5000	30	短时间攻击力上升
メガロリポップ ブラディローズ	8000	50	长时间攻击力上升
ロリポップ イエロームーン	3000	30	短时间无敌
メガロリポップ イエロームーン	5000	50	长时间无敌
レッドホットショット	5000	70	死亡时自动复活
魔笛	–	30	对周围敌人造成一定伤害
ブルーウィッチハート	–	40	打下一章时体力上限增加
ゴールドムーンパール	–	40	打下一章时魔力2格自动填充
ウィッチハート	30000	–	体力上限增加1格
ムーンパール	30000	–	魔力上限增加1格

换装道具

角色换装虽说只是个噱头，但《猎天使魔女》的换装系统却相当有诚意。游戏中共有8套服装，其中三套还有三种颜色或款式。但在换装后，使用头发攻击和大魔兽召唤时不会再有衣服消失的效果。另外还有5种香水，与不同的武器搭配，会让魔女的样子发生变化。香水只限穿着初始服装时才有效。换装和使用香水后的外观变化会全部反应在剧情动画里面，这一点非常厚道。特殊服装需要NORMAL难度通关后在商店中购买，香水需要取得对应的武器后方可购买。



道具名	价格	效果
スーパーミラー	100000	日本和服，有三种颜色可供选择
クチュールバレット（体操着）	100000	日本学校的女子体操服
クチュ ルバレット（d'Arc）	100000	贞德的衣服款式，但颜色是黑色的
クチュ ルバレット（バリアス）	100000	连体泳装、赛车女郎、啦啦队员三套服装
クチュ ルバレット（オールド）	100000	古代贝优妮塔的装扮
クチュ ルバレット（アンブラ）	100000	一般魔女的蒙面打扮
クチュ ルバレット（修道服）	100000	序章里出现的修女装
クチュ ルバレット（クイーン）	100000	召唤状态外加迷你裙和巫师帽
魔女のたしなみ #01	30000	使用鞭子时戴眼罩、穿长靴
魔女のたしなみ #02	30000	使用火箭筒时戴牛仔帽和墨镜
魔女のたしなみ #03	30000	使用溜冰鞋时系头带，穿芭蕾裙
魔女のたしなみ #04	30000	使用双节棍时穿功夫短装
魔女のたしなみ #05	30000	使用爪子时长出猫耳和尾巴

全成就指南

《猎天使魔女》的游戏难度不低，但想要取得全成就却并不困难，方法得当的话，只需要20多个小时，和《鬼泣4》、《忍龙2》的全成就相比那实在是太简单了。当然，由于本作的隐藏要素极为丰富，所以全成就对于具有钻研精神的玩家来说也只不过是刚刚开始罢了。

名称	条件	点数
魔导术入门	完成序章	10
炎をもたらす者・勇气	任意难度打倒四元德"勇气"	15
风を卷き起こす者・节制	任意难度打倒四元德"节制"	15
生命实らす者・正义	任意难度打倒四元德"正义"	15
海を制する者・知惠	任意难度打倒四元德"知惠"	15
宇宙を统べる者・父	任意难度打倒神父巴尔达	15
魔女见习い	任意难度通关	30
第一章～第四章(Normal)	完成NORMAL难度的1至4章	20
第五章～第七章(Normal)	完成NORMAL难度的5至7章	20
第八章～第十一章(Normal)	完成NORMAL难度的8至11章	20
第十二章～第十三章(Normal)	完成NORMAL难度的12至13章	20
第十四章～终章(Normal)	完成NORMAL难度的14至终章	20
アンブラの魔女	NORMAL难度全章节完成	20
新说・第一章～第四章(Hard)	完成HARD难度的1至4章	20
新说・第五章～第七章(Hard)	完成HARD难度的5至7章	20
新说・第八章～第十一章(Hard)	完成HARD难度的8至11章	20
新说・第十二章～第十三章(Hard)	完成HARD难度的12至13章	20
新说・第十四章～终章(Hard)	完成HARD难度的14至终章	20
魔女の长	HARD难度全章节完成	40
传说の魔女	无限巅峰难度全章节完成	100
私残酷ですわよ	第一次使用拷问技	5
快感になってきたんじゃない?	使用50次拷问技	20
触ってごらんなさい	成功发动10次魔女时间	10
おあずけよ	连续成功发动10次魔女时间	20
PLATINUM！	10场不同的战斗取得白金评价	20

名称	条件	点数
炼れば炼るほど	道具调和20次	10
踏まれてみる?	用踩跳干掉一个敌人	10
气安く触るんじゃないの	装备"マハーカーラの月"成功弹返10次	5
触ったら痛いわよ	装备"マハーカーラの月"成功反击10次	15
触ったら超痛いわよ	装备"マハーカーラの月"连续反击3次	25
おいで坊や	无伤干掉5个狂暴化的敌人(可使用"绝望の眼差し")	30
ウィケッド ウィーブ使い	出招中途回避后使出含有头发攻击的连技	10
ウィケッド ウィーブ マスター	出招中途回避后使出含有头发攻击的连技20次	20
つまらないものを斩らせないで	装备"修罗刃"用蓄力斩干掉20个敌人	20
天まで升りましょ	装备鞭子在空中不落地寄引敌人10次	20
冻りつくほど魅せてあげる	装备溜冰鞋把20个敌人冻结	20
魔导の探求者	在商店购买了3种技能	10
魔导を极めし者	在商店购买了所有技能	20
レコードコレクター	收集到3张完整的唱片	10
レコードマニア	收集到7张完整的唱片	20
トレジャーハンター	找到游戏中一半的"魔女之棺"	10
トレジャーマニア	找到游戏中所有的"魔女之棺"	20
天道の探求者	找到所有的隐藏任务	30
エンジェル メイ クライ	完成一半的隐藏任务	20
エンジェルスレイヤー	完成所有的隐藏任务	30
真实の证人	"アントニオの手记"全收集	30
草むしり	把第九章第8战中的植物触手全部消灭	20
母の爱	在灵体战斗中保护小女孩不受伤	20
击坠王	第十四章的第1战和第2战取得白金评价	20
危机一发	第二章第3战躲过失控的电车	5

成就综述

动作苦手的玩家可能会对最高难度通关有些顾虑，其实只求通关的话，还是很简单的。我们可以多合成一些黄色的无敌棒棒糖，或在玩过关后的射击小游戏时，点数也都拿来换无敌棒棒糖，在高难度时遇到过不去的地方就吃上一根，遇上BOSS就拼过去。这样一来，流程类和部分数量累积型的成就和奖杯都可以顺利拿到。收集要素方面有手记、魔女之棺、隐藏任务和唱片四种，由于全成就至少要打三遍流程，对照流程攻略中的提示来寻找，肯定能找齐。唱片在HARD难度通关后就能收集7张了，而所有的隐藏任务在NORMAL难度下完成即可。如果还是过不去，可以用最高难度通关后取得的激光剑去打NORMAL难度的任务，一扫一大片。除此之外，有几个成就可能会给玩家制造一些小麻烦，下面会单独说明。



击坠王

"击坠王"成就一开始让不少玩家犯难，掌握一些小技巧之后，大概试个三五次就能解决。首先选择最低难度，可大大降低受伤几率，要是能装备自动回复两格魔力的"长の证"，就可以经常发射导弹，对这一战会很有帮助。没有的话也不要紧，多使用翻滚回避，保持无伤的话，魔力槽还是会积蓄起来的，对BOSS集中用导弹攻击可速杀。第1战取得白金评价，如果第2战不是白金，就立即退到标题画面选CONTINUE，这样就能直接从第2战开始打，不必重复打第1战，可以节省不少的时间。



おあずけよ

连续发动10次魔女时间对于初心者来说感觉会有点困难，到熟练之后就不算什么了。如果急于完成这一成就，可以在避雷神像处回避10次，也是有效的。

触ったら超痛いわよ



装备"マハーカーラの月"累计反击10次还好说，连续反击3次有一定难度，可在序章部分多试试，敌人的攻击比较容易看出来，能不能发动连续的反击，那就是手感问题了。建议玩家先锁定敌人以确认弹返方向，输入弹返指令时稍稍慢一点，这样更容易使出反击。

ウィケッド ウィーブ マスター



出招中途回避后使出含有头发攻击的连技，这句话可能有些不好理解。拿最常用的PKP连技为例，我们在PK之后按住K，并输入回避，回避动作完成后再按P，虽然出招中途插入了一个回避，但最后的头发攻击还是能够使出来。重复这样的操作20次，两个相关的成就就会开启，最早可以在游戏最开始500年前的战斗中取得。另外，这个操作的运用范围非常广，推荐玩家熟练掌握。

草むしり

把第九章第8战中的植物触手全部消灭，只用撞击的方式是比较困难的，因为速度太快不易调整控制。推荐在撞掉一个触手后就开枪减速，看清下一个再撞，再开枪，如此反复。如果射击键按早了也不要紧，触手是可以接近后用枪打掉的。如果中间有漏掉的，就按START选最后一项退到标题画面，选CONTINUE重新再试就行了。

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

心得与隐藏要素

在上述介绍中，已经包含了不少的隐藏要素，只是有部分要素需要配合特定的方法才更容易取得。另外，游戏中有一些技术可以说是一通百通的，流程以及隐藏要素的开启过程中同样有一些心得和窍门。如果能够全面了解一下，相信可以事半功倍。

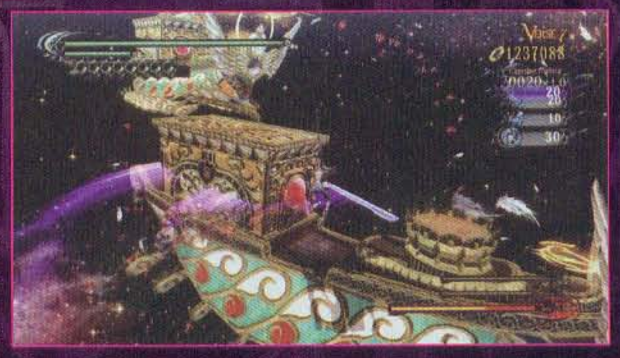
实用连技

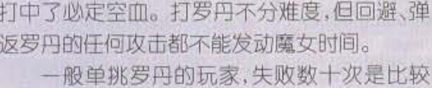
本作的连续技数量众多，对于初学者来说，最容易掌握是PKP组合，这是能最快发动头发攻击的连续技，在战斗中的实用度非常高，特别是修罗刃的PKP，发动后是一道横向的剑气，范围威力都让人满意，有时还会打出两段判定，杀伤力惊人。这一招用途很广，不嫌单调的话可以一直使用。

炎爪的特性是蓄力第一下放出的是小爆弹，第二下为中，第三下为大，但前两下不蓄力，到第三下才蓄力，会直接出大爆弹。利用这个特点，在脚上装火爪，然后输入PPK按住可快速放出大爆弹。像PPPK蓄力K蓄力K蓄力的连技可以连放三个大爆弹，还有一下头发攻击，威力极其恐怖。而空中PPK按住打一些对空能力不强的敌人时，也可发挥奇效。当然，这一招威力过大，经常使用得分会很低。

游戏中最强大的招式还是“火箭筒百裂脚”，使用方法是A组武器脚上装爪子，B组脚上装火箭筒，输入PPPPK连按或者PPP·K连按的连技，当最后的爪子百裂脚使出的一瞬间切换到B组的火箭筒，那么原本只会发射三发的火箭炮的百裂脚，会一下子发射十几发，近距离可秒杀上级天使，打BOSS时也非常暴力，堪称神技！

像修罗刃PKP和火箭筒百裂脚还有一种晋级的用法，那就是PK之后把K按住，然后回避或变身成豹子快速移动，在安全的位置按一下P，就会直接使出剑气。而百裂脚更是可以分段输入，在空地上输入PPPP按住后变豹子移动，在接近敌人后连按脚并快速切换武器，那么就能提升百裂脚的命中效果和安全性，甚至每按一下P就变一次身，把一个连招分五次输入都是可行的。在高难度，习惯这种输入技巧会让战斗轻松不少。





打倒罗丹

一千万在手，就可以去商店买招待券，挑战天使形态的罗丹了。光头大叔的孔雀装非常牛X，移动、回避、攻击速度都很快，两排满血只够他打两套连击的，而他的体力却非常厚实。体力还剩两条时，他会使用移动投技“瞬狱杀”，被打中了必定空血。打罗丹不分难度，但回避、弹返罗丹的任何攻击都不能发动魔女时间。

一般单挑罗丹的玩家，失败数十次是比较正常的，这里推荐两种可操作性较强的方法。一种是比较耗时间的修罗刃PKP战法，饰品选择守护蝶、恶因恶果の数珠，一开始就变成豹子，在场地里绕圈子，罗丹跟在后面，但追不上你，往前跳一步落地后输入PKP的剑气攻击，并注意及时回避，无论打没打中，都继续变豹子跑开，重复以上步骤。有机会就召唤蝴蝶帮自己挡几下。这就样把罗丹慢慢磨死。

另一种方法可以秒杀光头，但是需要把无限难度通关以取得光剑。进入战斗时，魔力得是满的，因为这个战术消耗魔力很快。装备饰品“セルギ－の恋人”且不装备其他持续型饰品。一开始还是变豹子和罗丹绕圈子，在他发动损石攻击前，就召唤分身并伺机蓄力，蓄好力后回避或变成豹子是不会取消蓄力的。在BOSS最后一下大损石攻击后会有很长的硬直，接近后放大光剑，之后就P按住半秒放开、P按住半秒放开这样发动一套带蓄力斩的连技，等于有三把大光剑一起削光头大叔，一个回合就能搞定。失败的话就退出重试，总能抓到一次机会。（本次的光盘中会有光头秒杀法和紫月打法的精彩演示，敬请各位玩家欣赏和参考）





瞬间致富

想要取得隐藏武器光环，手里得先有1000万，对于一般一关只能赚上万把块钱的情况，这个数字还是挺惊人的。不过，游戏中存在着让人非常意外的赚钱方法，一种是六七分钟100万以上，适合初期赚钱，一种是六七分钟1000万以上，可以一步到位，但门槛稍微高一些。

第一种方法的财神爷是NORMAL难度第七章的BOSS四元德“节制”，手上要装备雷爪，饰品方面要需装备“セレーネの光”、“绝望の眼差し”，并准备几个体力回复道具。开打后，我们只需要用一招，PPPP连按，不用躲，被打中也不无谓，起来继续PPPP。开始阶段还体现不出赚钱的优势，到两只手都断了以后，如果能背下三个连接点在哪里，变豹子跑过去，再用枪把得分连上，在BOSS的脑袋露出来之前，你会发现自己已经赚到六位数了。打脑袋的时候，要诀就是不停受伤！这样就能一直进入魔女时间，敌人狂暴化加魔女时间，得分会变成2.25倍，体力不够就吃回复药，这样一直打到9999×9.9，其实分数还在涨。把BOSS解决之后，看看自己的钱，你会发现多了上百万！打两遍就能把商店搬空。

第二种方法需要饰品“时の腕轮”，NORMAL以上难度三小时内通关难度虽然不大，但也麻烦一些，至少不能一周目使用这种超级赚钱法。取得之后选择NORMAL难度的第二章，前面的战斗随便打，能速杀的就速杀。但打到最后的小教堂时，魔力需处于全满状态，当然魔力上限最好也能达到最大。武器方面能发动火箭筒百裂脚就可以，饰品装备“时の腕轮”和“绝望の眼差し”。和四元德“勇气”的一个头开打后，立即按住挑衅键使用火箭百裂脚。魔力用完后挑衅键也不要放开，火箭百裂脚的狂轰滥炸，加魔力很快，间隔两秒就又能发动魔女时间了。而且“时の腕轮”能够对火箭百裂脚产生增幅效果，得分会以极为夸张的方式往上跳。过关之后，连击得分可以上1亿，一次赚上三四千万也不足为奇。



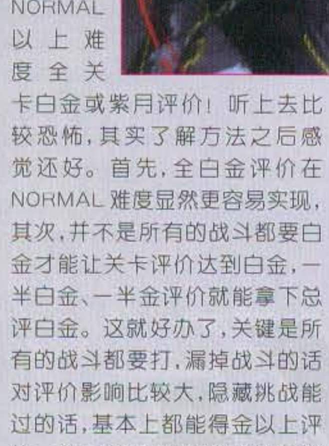
ANGEL SLAYER

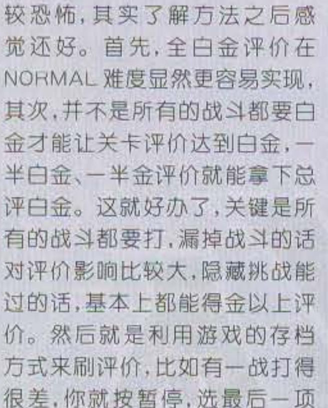
全部隐藏任务都通过之后，在下一个过关画面中会开启"失落之章"ANGEL SLAYER。这是一个类似《鬼泣》"血之宫殿"的生存模式，一共51层，中途不能存档，不能使用道具，只能一口气打完。前10层为NORMAL难度，中间20层为HARD难度，最后21层为无限难度。其中有些敌人的配置很是惊人，第50层更是有三个贞德同时出场，51层的BOSS是强化型的贝优妮塔，很是厉害。打穿ANGEL SLAYER有不少窍门，武器选择推荐光环，空中方向一圈+P在小场地几乎就是地图炮，威力也很猛；饰品方面守护碟是一定要的，外加"ディネタの星"，体力不足就对着某一层最后一个杂兵挑衅，直到体力加满，魔力应该也能加满；遇到第51层的贝优妮塔不要太紧张，守护碟要常备，然后用光环的P攻击，一下一下地捅，有节奏地只出连击的第一下，这一招可连续命中BOSS多次，伤害比较大，也便于回复魔力。蝴蝶没了就变豹子跑远了再放，之后再一下一下地捅，如此循环，无伤打败BOSS也不在话下。



通过51层后会开启新角色小恶魔之王ZERO（キングリトルデビルズ ゼロ），样子和用"魔界交信器"召唤出来的小恶魔差不多，只是个头和人一样大，可以用他进行游戏，只是要重新开档。ZERO的武器招式与贝优妮塔基本相同，但移动速度快，跳跃力更强，加魔力的速度非常快。但是，ZERO受到一次攻击就会变成空血状态，受到二连击就死翘翘！想用他进行游戏的朋友要多加小心了。

使用贞德





贞德姐姐作为隐藏角色也是可以使用的，出现条件是NORMAL以上难度全关卡白金或紫月评价！听上去比较恐怖，其实了解方法之后感觉还好。首先，全白金评价在NORMAL难度显然更容易实现，其次，并不是所有的战斗都要白金才能让关卡评价达到白金，一半白金、一半金评价就能拿下总评白金。这就好办了，关键是所有的战斗都要打，漏掉战斗的话对评价影响比较大，隐藏挑战能过的话，基本上都能得金以上评价。然后就是利用游戏的存档方式来刷评价，比如有一战打得很差，你就按暂停，选最后一项退到标题画面，再选CONTINUE接关，你会回到最后的自动存档点，上一战的成绩就不算了，用这个方法一战一战磨，就算是全紫月都有可能。像BOSS战这种中间分段的，更是可以一段一段打，那就太轻松了。

贞德不能继承贝优妮塔的存档，只能开新档，剧情画面中也会以贞德的形象出现，很有诚意。更厚道的是，贞德NORMAL通过后，也可以换装。武器、召唤兽的性能与贝优妮塔相同，但名字不同，样子稍有变化。贞德的连续回避不会有硬直出现，但普通回避无法发动魔女时间，只有变蝙蝠的那种回避才能发动，难度较大，需要适应和一定的练习。贞德在魔女时间中的得分倍率变成了2倍。

血泪收集

"魔女の血泪"总计101个，全收集后可开启强力饰品"绝顶の腕饰り"。其中有50个对应成就，还有51个是要捕捉分布在各关卡中的身上闪红光的乌鸦。玩家接近后乌鸦是会逃跑的（笼子里的除外），因此经常要配合变身能力，如果已经取得了"时の腕轮"的话，抓起来会更加得心应手。乌鸦跑了也不要紧，离远一点，几秒钟后它就会回到原地。乌鸦只在NORMAL以上难度才有，可在物品菜单的资料书籍中查看收集的情况。77号乌鸦因为要完成HARD难度的隐藏任务12才能抓到，而这个任务的难度又比较高，所以是比较怨念的一只乌鸦。本次的DVD中有无限难度全任务紫月评价的超绝影像，打法很有想像力，参考之后再加没有禁用蝴蝶、隐藏武器这样的限制，只是过一个HARD难度的任务，努一把力，一定能成功的。



难度	编号	位置
		第一章
NORMAL	51	第4战前，进入广场后半圆形的石墙上。
NORMAL	52	第6战后，出门左手边的栏杆上。
HARD	69	第4战前，进入广场后左边的草丛里。
HARD	70	进入第6战的小屋前，左上方的石梁上。
无限	87	起点处一直往前走就能看到。
无限	88	第4战前，进入广场后右边的街灯上。
		第二章
NORMAL	53	第2战后，进入小巷的乌鸦群里混了一只。
NORMAL	54	BOSS战所在教堂旁边的街灯上。
HARD	71	第2战后，小巷避雷石像左上方的窗台上。
HARD	72	通过石碑变成的桥后，注意右边的草丛。
无限	89	第3战所在广场发生剧情后转身看上方的阳台。
无限	90	隐藏任务3所在的二楼平台上方。
		第三章
NORMAL	55	起点左前方的地上。
NORMAL	56	快要过关时，通往斗技场的阶梯上。
HARD	73	隐藏任务6所在平台下方的枯树旁。
HARD	74	进入光之乐园的传送门上方。
无限	91	光之乐园内时空沙漏所在位置的背面。
无限	92	快要过关时，通往斗技场途中的废墟旁。
		第五章
NORMAL	57	把白天变成黑夜的装置所在的场景中。

难度	编号	位置
NORMAL	58	第11战干掉蛇天使后，前往下一座塔的路上。
HARD	75	本章起点处转身就能看到。
HARD	76	螺旋蛇桥中段，有"魔女之棺"的水池里。
无限	93	第5战跳入圆环横飞到达的平台处，在楼梯左边的石塔尖上。
无限	94	隐藏任务10的场地内。
		第六章
NORMAL	59	起点左前方的石墙上。
NORMAL	60	第7战后，通往神域的传送门左侧。
HARD	77	隐藏任务12的场地中，必须完成任务才能捕捉。
HARD	78	第9战后，通往现实世界的传送门的左前方。
无限	95	第2战水池场景，避雷石像的右侧崖壁上。
		第九章
NORMAL	61	由起点往前走一点，广场外围的草地上。
NORMAL	62	钥匙碎片所在广场，需要使用钥匙的石像左下方。
NORMAL	63	打倒球形天使后，在左前方"魔女之棺"的旁边。
HARD	79	第3战后，圆形平台的栏杆上。
HARD	80	第9战场地左侧栏杆上（不上光之桥直接跳过去的地方）
无限	96	第6战后，在一艘船的尸体上。
无限	97	第8战后，走上阶梯之后转身，在二楼窗户上方。

难度	编号	位置
		第十章
NORMAL	64	第4战前，楼梯左侧扶手的明显位置。
NORMAL	65	有食人花的长桥右侧扶手上。
HARD	81	第5战场地，靠近楼梯的角落处。
HARD	82	由商店下去，右方高台两个石像的中间。
无限	98	第2战后，场景旋转机关的一个齿轮上面。
无限	99	打破商店旁的墙壁后跳过去，完成第10战后在地上出现。
		第十二章
NORMAL	66	第1战场景最里侧的鸟笼里。
HARD	83	第2战场景上方的鸟笼里。
HARD	84	隐藏任务19的场景内。
无限	100	隐藏任务18的场景内。
		第十五章
NORMAL	67	跳到起点右方，在铁架上可以看到。
NORMAL	68	第11战所在的环状通道另一侧，角落里有一个鸟笼。
HARD	85	第8战过后，到达电梯位置的角落里有一个鸟笼。
HARD	86	第二次打败球形天使后，在电梯对面的平台上有一个鸟笼。
无限	101	第10战后，在前往环行通道的商店附近有一个鸟笼。

超级秘技

注意：本秘技会严重影响游戏乐趣和耐玩度，不到万不得已，请勿随意使用。特别是刚刚接触本游戏的玩家，最好能够抵御诱惑，跳过本段内容。

指令	开启内容	名称	所需金钱
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→Y	武器	火星枪	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→A	武器	光剑	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→LB	武器	光环	300万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→LT	饰品	时之腕轮	200万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→RB	饰品	长之证	300万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→RT	饰品	绝顶之腕饰	500万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→B	隐藏角色	贞德	100万
↑↑↑↑↓↓↓↓←→←→X	隐藏角色	小恶魔 ZERO	500万

这条秘技可以开启除双节棍之外所有重要的隐藏要素，但前提是你得先有200万以上的金钱。然后前往第二章的第3场战斗所在的那个广场，那个广场上共有3部公用电话，楼梯下左边的电话用于开启隐藏武器，右边的电话用于开启隐藏饰品，后面靠近柱子的电话用于开启隐藏角色。只要站在电话前输入密技，成功后会听到音效，并扣除一定数量的金钱，金钱不够时秘技无效。因为要用十字键输入指令，而X360的十字键有时会按不准，所以输入时可以慢一些，按得准比较重要，没有成功的话可以多试几次。先购入"时の腕轮"，之后用快速赚钱法可以很快挣得购买所有"电话直销商品"的钞票。



流程攻略

在了解游戏系统和实用技巧之后，游戏通关应该不成问题。以下流程会以一周目的NORMAL难度为基础，战斗部分会说的比较简要，重点会以收集为主，让玩家能够尽量在一周目搞定所有的收集内容和隐藏任务。之后就可以尽情体验高难度，全力解锁所有游戏要素了。

序章

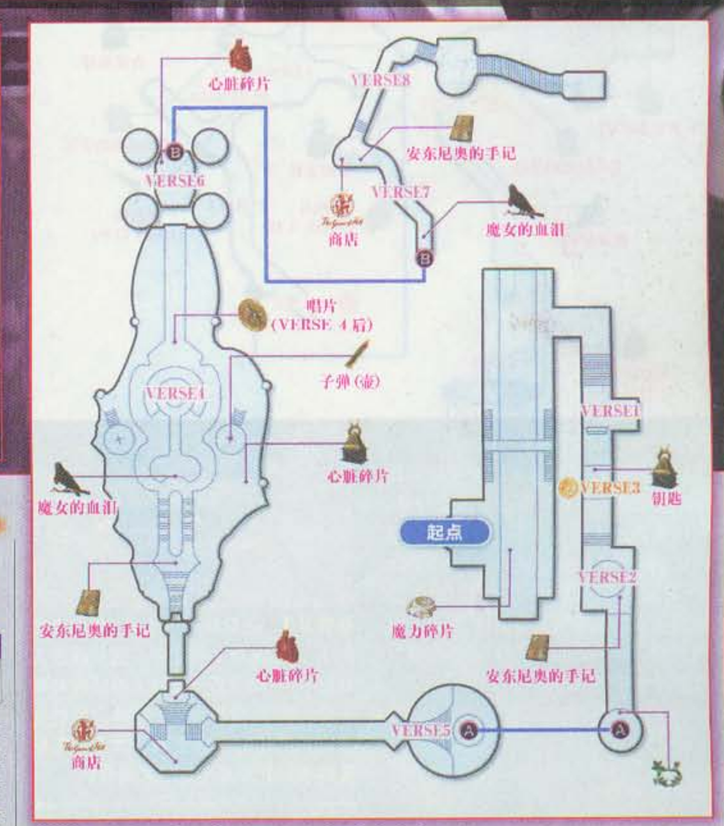
VERSE 1

一周目时没有体力限制，并有教学，但使用的是普通手枪，不能召唤"蝴蝶夫人"的巨大手脚进行攻击，也不能用拷问技。本战以熟悉操作为主，想挑战评价的话，可以在技能丰富之后再来。费话N多的恩佐被抓走后，由场地的缺口跳下，之后全灭敌人便可完成这一战。



VERSE 2

第2战会长时间处于魔女时间状态，敌人数量无限。此战的目的是在限定时间内发动三次"拷问技"，可用挑衅加魔力，P连按之类的招式攻击敌人加魔力的速度也还可以，但被敌人打中会减少魔力，因而浪费时间。



第一章 天使の住む街

VERSE 1

进入车站后，先将二楼的椅子全部破坏掉，之后火车会启动，跳到火车顶上开入隧道，可以得到1万块钱，而且在轨道上还能取得一块**【魔力碎片】**，每两块碎片可加一格魔力上限，注意收集。过安检门后由下方的**【魔女之棺】**中找到钥匙，上来时会触发战斗，用钥匙干掉敌人后开门。

VERSE 2

调查破碎的神像后触发战斗，胜利后石像还原。要在10秒内按射击键引发雷击，之后闪避发动魔女时间，这样就能从水上走过去。攻击石碑，它会变成一个圆形的升降台。在场地明显位置会有一本**【安东尼奥的手记】**，估计不会有人将其遗漏吧。



VERSE 3（隐藏任务1）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在魔女时间中将天使全灭	2分40秒	5次以下	魔力碎片

在石碑变成升降台后先不要上去，返回刚才拿钥匙的地方，在这里会出现隐藏任务的传送点。这个任务只有在魔女时间中才能对敌人造成伤害，需要好好掌握对敌人攻击的回避时机。任务失败了可以反复挑战，但如果一开始挑战这个任务受阻，建议还是等能力强了、操作更熟练了再来。

VERSE 4

由升降机到地面后，走过长廊可以看到商店的传送点，在此场景的上方阳台上，有一块**【心脏碎片】**，每4块碎片会增加一格体力上限。刚进入广场，会看到一本**【安东尼奥的手记】**，之后在右侧可以找到一个**【魔女之棺】**，前行后发生战斗。干掉几波敌人后还会有拿大斧的上级天使出现，他的攻击比较单调，成功回避其斩击或抓投后可发动魔女时间，之后集中攻击他背后的弱点即可，最后发动大魔兽召唤将其终结，而天使BOSS大都会成为大魔兽手下的亡魂。胜利后会获得一张**【唱片】**，把它交给商店的罗丹大叔，他会给你一件新武器霰弹枪。



VERSE 5

这一战比较容易遗漏。第4战过后返回圆形升降台处，会发生战斗。这一战的场地比较狭小，可以利用霰弹枪把敌人打硬直的方法减少受伤的可能性。

VERSE 6

由广场前往打开小门，里面只有两个小杂兵，实在是太容易了。小屋的左上方水桶旁有一块**【心脏碎片】**。

VERSE 7

出门后进入回忆状态，会与四元德之一的“勇气”发生战斗。这一战只要打下BOSS一部分体力就OK了，比较保险的方法是站在原地用枪射击，或用PKP头发攻击来打。这样一来，BOSS只会吐火球，火球是最容易回避的攻击方式之一，还能发动魔女时间。如果跑到同伴处，BOSS的攻击方式就多了，不熟悉的话，打起来并不容易。胜利后前行，会看到商店和一本**【安东尼奥的手记】**。

VERSE 8

在桥上遇到一个大个儿的天使，与它的战斗发为两个段阶。一开始他会抓住断桥，只有两次挥手的动作才有攻击判定，之后可以随便打。BOSS扔出桥后的QTE要输入“上＋跳跃”，失败的话除了最低难度，都是即死的。游戏中有不少QTE都是即死型的，要特别注意！下桥把BOSS引出来，回到平台上再与之周旋，能发动两次魔女时间的话，就能轻松将其解决。



第二章 奇缘の街 ヴィグリッド



VERSE 1

这是回忆中与红衣魔女贞德的战斗。两个魔女均可以吸在墙面上移动，无视重力。比较简单的打法是在主动出击，用PPKK的连技进攻，第一下脚命中，之后的召唤大脚一定可以命中，伤害值可观。如果攻击被反弹，就第一时间回避。胜利后能力觉醒，可以在有月光的场景中飞檐走壁。



VERSE 2

上墙后打碎后方的石像，里面会有一块**【心脏碎片】**。在墙壁上干掉一群敌人后，来到断桥对面的大门，进入后用避雷神像发动魔女时间，打破走廊尽头会快速合拢的门。出门后得到一本**【安东尼奥的手记】**。

VERSE 3

进广场后右转，可以看到一个**【魔女之棺】**，附近的墙角处还有一块**【心脏碎片】**。往前稍走一点儿，有卢卡的剧情，之后是第3场战斗。这一战敌人数量不少，而且后一波敌人中还会有第一章的斧男，他被打下一定体力后就会逃跑。广场的楼梯上有一本**【安东尼奥的手记】**，需要走近后才能看到。



VERSE 4

走出广场后，可以看到一辆有轨电车，电车有攻击判定，不要撞上。前行一段，后面有一辆失事的电车撞了过来，跳跃躲开，还能获得相关成就。在燃烧的电车里跳出几个轮形敌人，他们的移动速度比较快，建议多用头发攻击来打。

VERSE 5 （隐藏任务2）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
7拳6脚之内将天使全灭	40秒	3次以下	魔力碎片

在第4战之后往回走，在原来不能进入的发车点内会出现传送点。限定拳脚按键数量就要多使用大威力招式，而蓄力、连打型的招式并不会计算按键数。建议取得妖刀修罗刃之后再来挑战，刀的蓄力斩和PKP组合打这个任务非常合适。

VERSE 6 （隐藏任务3）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
限定时间内天使全灭	4分钟	3次以下	心脏碎片

传送点在燃烧电车左侧小巷的二楼平台上，需要使用蹬墙跳加二段跳才能上去。由于是一个比较单纯的清版任务，过关难度并不大。同样建议取得妖刀之后再来挑战。

VERSE 7

到达广场后，左右两边各有一个**【魔女之棺】**，右侧魔女之棺旁还有一本**【安东尼奥的手记】**。在这里发生的第7战，除了几个轮子和下级天使，重头是刚才没被打死的斧男，打下他一定体力后，他会叫个个头更大的帮手出来。对付两个斧男，最好让他们都在你的视线之内，以免出现闪避失误。胜利后可以取得一张**【唱片】**，进入商店后罗丹会给你实用度极高的武器“妖刀修罗刃”，商店旁边有一本**【安东尼奥的手记】**。



VERSE 8 （隐藏任务4）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
全灭天使，其中6个用拷问技杀死	2分50秒	3次以下	魔力碎片



在第7战之后原路返回会快速合拢的门处就能找到传送点。注意条件是用拷问技干掉6个天使，而不是使用6次拷问技，此类任务中如遇到不能用拷问技一击必杀的上级天使，那么就要先削减敌人体力，再使用拷问技。由于敌人数量有限，多使用挑衅来加魔力对于这个任务来说非常重要。打这个任务最好魔力槽上限能多一点，初期挑战有一定难度。

VERSE 9

在石碑前会发生一场战斗，旁边还有一个**【魔女之棺】**，而跳上此处的二层，可以发现在二层一棵树的树顶上有一块**【心脏碎片】**，比较容易遗漏。之后利用远端的避雷石像发动魔女时间，把石碑变成桥再快速通过。

VERSE 10

进入教堂后发生剧情和强制战斗，而此战并不能称之为BOSS战，因为打的只是四元德“勇气”的一个脑袋，隔远一点用修罗刃打是不错的选项，火球和冲咬都还比较好回避。第二个脑袋参战后要注意它会偷袭。打下BOSS一定体力后会出现即死型QTE，固定为射击键，但不要按得太早。

第三章 燃える大地

VERSE 1

第一次打到这里时，会觉得难度突然上升，不但地上有火，敌人身上也冒火，近战接触型的攻击打不动敌人，还会被烧到，损失一些体力。当然，魔女时间里是不受火焰影响的，离远一点用修罗刃的剑气打也是十分有效的战术。燃烧的广场右侧有一个【魔女之棺】。

VERSE 2 （隐藏任务 5）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在空中 20 秒钟不落地	2 分钟	3 次以下	魔力碎片

在第一战后，打破广场二楼平台上的一个小垃圾箱，之后在一楼廊下出现传送点。20 秒钟不落地用鞭子的话只要连续空中牵引加踩跳就能达成，当然，利用大个子的浮游天使连续踩跳也是行得通的，只是脚上别装霰弹枪，不然很容易把浮游天使踩死。最后几秒在空中开枪也可以耗点儿时间。

VERSE 3

走到原先有轨电车处，后方有岩浆涌来，只要及时跑出小巷，就算完成了。想取得高评价，需要打几下路上的敌人。

VERSE 4

在下一个广场，会遇到兽形天使，这种敌人可离远了引诱它攻击，扑空后它会出现眩晕，跳起引诱敌人扑过来再回避，能够发动魔女时间，也是对付野兽的理想战术。胜利后可以得到半张新武器鞭子相关的【唱片】。这个广场的左右两侧还有两个【魔女之棺】。



VERSE 5 （隐藏任务 6）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
使用天使武器全灭天使	3 分钟	3 次以下	心脏碎片

这个传送点位置比较隐蔽，需要前往原先通往第二章 BOSS 的长桥处，转身跳上二楼平台才能找到。在这个挑战中，其他武器是无法对天使造成伤害的。推荐用杖的 K 攻击，旋转起来范围广、威力大，能把敌人打硬直，也比较安全。

VERSE 6

利用避雷石像通过喷溅的岩浆，在前走一段后就会吸在墙壁上前进，这里会发生一场战斗，之后依靠断壁前行，并在千钧一发之际按射击键完成 QTE，就能跳出火海。



VERSE 7

在进入第 7 战的广场之前，可以取得一本【安东尼奥的手记】。这一战的对手是两只狗，它们配合起来会比较难打，可拉开距离后用剑气把它们打硬直，有机会时就用拷问技重创狗狗。之后又是一个连按射击键的 QTE，魔女由此前往地下。

VERSE 8

从起始位置往反方向走到尽头，可以找到一个【魔女之棺】。在溶岩地带会发生一场战斗，注意避开喷出的岩浆。

VERSE 9

来到一座大桥前桥就倒塌了，经过一场战斗之后就能由圆型石门进入"光之乐园"了。"光之乐园"起点处附近会有一本【安东尼奥的手记】。由左后方沿水面石路走，可以找到半张【唱片】，进入商店就能取得鞭子。另外，在时空沙漏所在的平台，从右侧转到后面的树根处，可以找到一个【心脏碎片】。

VERSE 10 （隐藏任务 7）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在魔女时间无效状态下全灭天使	2 分钟	5 次以下	魔力碎片

由"光之乐园"起点右侧的水上石路一直走到底就能看到传送点。虽然不能使用魔女时间，但任务的压力并不大，只求过关的话，用 PKP 等简单战术也能奏效。

VERSE 11 （隐藏任务 8）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
用头发攻击全灭天使	2 分 40 秒	5 次以下	心脏碎片

在光之乐园取得时空沙漏后返回，使用沙漏把断桥回复原状，接下来往回走，重新进入岩洞就能看到传送点了。只能使用头发攻击对敌人造成伤害，普通攻击命中敌人会被弹开。因此要在离敌人一定距离的情况下，使用妖刀的 PKP 进行有效攻击。如果可以变豹子的话，就能快速拉开距离，难度会下降不少。

VERSE 12

在修好的桥上发生战斗，但不能往前走太多，桥再倒塌，这一战相当于会被取消。跑过摇摇欲坠的长桥，在 QTE 处按跳跃键，由石道向上跳，到最上方后往左，可以看到一个【魔女之棺】。由井口到达地面，左边的大石头后面还有一个【魔女之棺】，而右边有一本【安东尼奥的手记】，不要遗漏了。

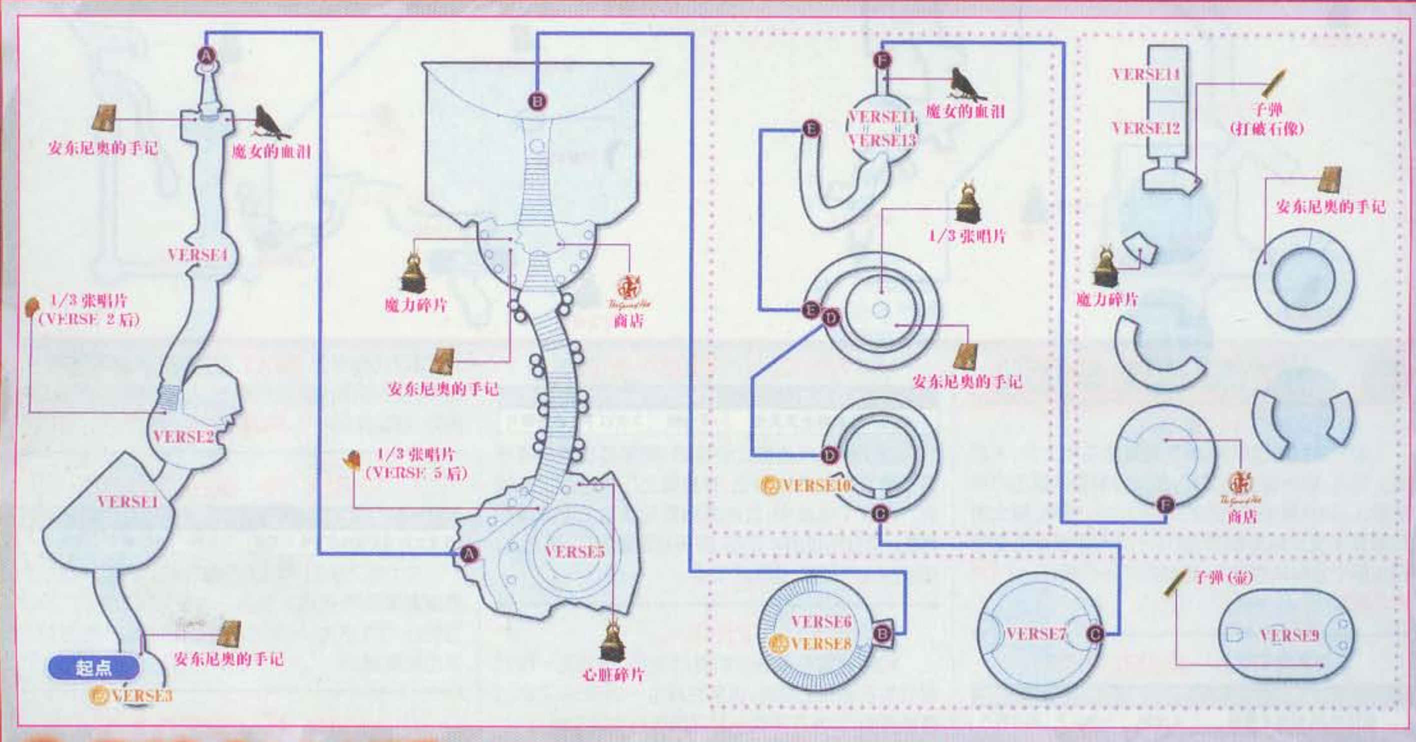


第四章 四元德“勇气”

VERSE 1

这是一个纯 BOSS 战关卡。与四元德“勇气”的对决，魔女姐姐会处于每一下都带有头发攻击的觉醒状态。我们首先要干掉的是“勇气”的两个龙头。在桥上时如能成功回避其攻击，就用剑气反击，几个回合就能把 BOSS 打晕，之后跳下桥，打几下之后发动 QTE，给 BOSS 一个过肩摔。打下 BOSS 约一条体力后，他会飞到上空放火，回避几下地下喷出的岩浆后就会自动发动魔女时间，利用飞起的石板接近 BOSS，发动连续过肩摔就能把一个头拧下来。之后使用时空沙漏重新回到桥上，在下面和 BOSS 打不占优势，重复以上步骤就能把另一个头也掰断。最后一个阶段是在空中打 BOSS 的本体，他的攻击大开大合，还比较容易躲过，躲过之后就是一套连技伺候，BOSS 那最后一条血挨不了几个回合。空血时，BOSS 会甩尾巴，此时发动大魔兽召唤就能把这个大家伙给了结了。





第五章 失われた圣地

VERSE 1

起点附近会有一本【安东尼奥的手记】。前行时路面会塌陷，掉下去会减一些体力。走一段之后会发生战斗，如果与敌人隔得比较远，可用鞭子把敌人拉过来。

VERSE 2

在小庙宇前遇到炎爪和雷爪天使，他们的攻击速度快，频率高，被他们打中的话很可能连续受创，是比较难缠的家伙。除了熟悉回避时间之外，可用中距离发动剑气、空中发动剑气(PPKP)等招式周旋，会比较安全。尽量先集中攻击其中一个。胜利后可以取得三分之一张【唱片】，与新武器爪子有关。

VERSE 3 (隐藏任务 9)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在魔女时间中将天使全灭	3 分 50 秒	5 次以下	魔力碎片

完成第 2 战之后，返回起点便会出现传送点。只能在魔女时间中对敌人造成伤害，虽然不是什么新鲜的条件，但因为后两轮有上级天使出现，所以难度比之前要高。除了熟悉回避时间，在魔女时间里活用拷问技，也可以速杀敌人。

VERSE 4

这一战由三部分战斗组成，第一和第三部分是在塌陷的路面，有几个天使可能会掉下去。想取得高评



价的话，要有意识地多得分。在一个改变昼夜的机关旁边，可以找到一本【安东尼奥的手记】。

VERSE 5

开动机关后变成月夜，由圆环中钻过会改变重力方向而下落(其实是横着飞)，途中的敌人可打可不打，到达平台之后会有强制战斗，可以取得三分之一张【唱片】。平台上很明显地摆着一个【魔女之棺】，上阶梯后可以看到商店的传送点，在左侧下方还有一个【魔女之棺】和一本【安东尼奥的手记】。

VERSE 6

从高处踩踏压力机关开门进塔，之后会遇到骑士天使，他的刀与盾攻守兼备，不过只要利用楼梯卡位，就能无伤干掉他。

VERSE 7

接下来又可以在墙上走了，注意避开咒文，也别从破损的地方掉出去，那是即死的。墙壁上的战斗与地面上区别不大。

VERSE 8 (隐藏任务 10)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在空中 60 秒不落地	2 分钟	3 次以下	心脏碎片

在第 7 战过后先不要往上走，而是回到塔的底部，会出现新的传送点。60 秒钟不落地看似很难，其实只要合理运用鞭子便可轻松达成。在空中按住 P 把敌人拉过来，然后踩跳，之后再按住 P 把敌人拉过来，再跳一次，如此反复即可，还能解开鞭子相关的成就呢。

VERSE 9

在塔顶开动机关后进入阁楼，调查避雷石像后发生战斗。胜利后还原石像以发动魔女时间，这样就能打开下面的门了。

VERSE 10 (隐藏任务 11)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在 10 拳 7 脚之内全灭天使	1 分钟	3 次以下	心脏碎片



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

出塔后右转，走向巨蛇桥的尾巴就可以看到传送点了。这次的对手是炎爪和雷爪兄弟，一周目到这里武器还不错丰富，还是推荐使用修罗刃的 PKP 来打。

VERSE 11

注意，从桥上掉下去是即死的。经过水池时，那里头有一本【安东尼奥的手记】，并可在石柱背面找到一个【魔女之棺】，里面是三分之一张【唱片】，在商店可以换爪子了。再往上走蛇桥会断裂，好不容易到达上方平台后，会有蛇天使出现，这一战要对付的就是它。蛇在空中盘旋转时可锁定射击将其击落，在地面时注意回避，一有间隙就用连技还击。蛇冲撞过来时可用大魔兽反击，把它的血打空后再召唤魔兽将其终结。

VERSE 12

进入底下有商店的塔之后向上跳，途中会找到一个【魔女之棺】，一本【安东尼奥的手记】。到达户外之后，又要打一条蛇，整体打法没什么改变。

VERSE 13

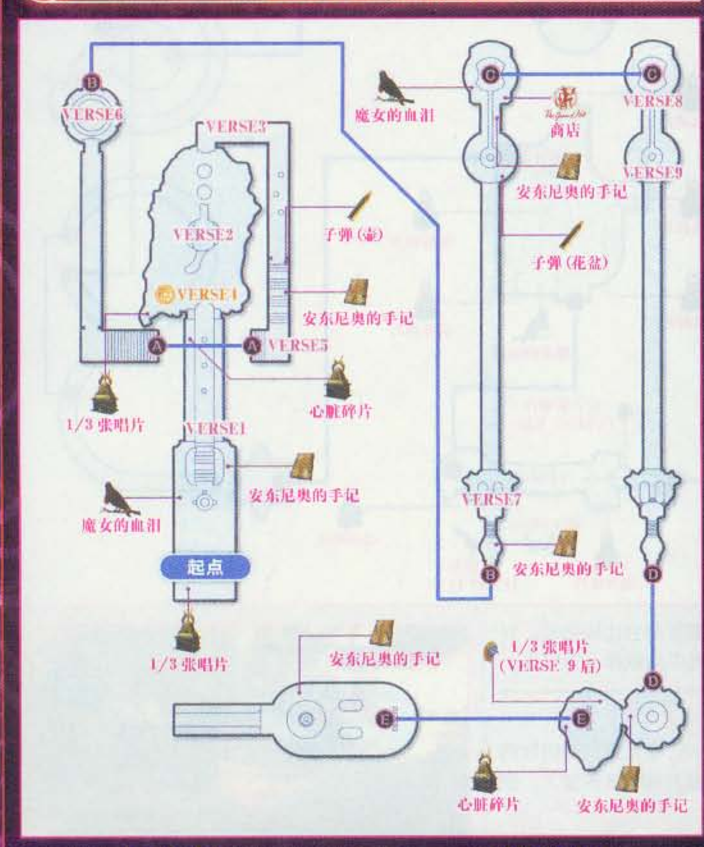
这一战相当容易遗漏。需要在第 12 战之后，返回第 11 战第一次打蛇天使的场景处，这样就能触发新的战斗了。

VERSE 14

在暴风雨中与贞德的第二次对决非常有感觉，场景几度变幻。此时的红衣魔女攻击手段多了不少，她也会使用头发攻击。只要回避她的大手大脚攻击就可以发动魔女时间，这是一周目时本战制胜的法宝。利用炎爪爆弹速杀 BOSS 当然可行，但对于追求评价的玩家来说，用妖刀的 PKP 打得分方面会保险一些，威力也不错。过关后可取得变身能力。



第六章 天国门



VERSE 1

在起点处转身，后面有一个【魔女之棺】，里面是三分之一张【唱片】，与新武器溜冰鞋有关。在铁门右侧有一本【安东尼奥的手记】。打破铁门在走廊发生战斗。注意此场景的左上方有一个【魔女之棺】。胜利后变身成豹子，快速踏过三个机关，就能从大门通过。

VERSE 2

在水池的左侧角落，打破一堆乱石，可以发现一个【魔女之棺】，里面是三分之一张【唱片】。调查石像后要干掉两条蛇才能启动石像，之后发动魔女时间达对面的高台。

VERSE 3

干掉几个敌人后可用豹子快速突破钉刺机关，关闭机关会引发战斗。胜利后出现压感机关，还是要用豹子快速跑过来开启。

VERSE 4 （隐藏任务 12）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
全灭天使，其中 5 个用拷问技杀死	5 分钟	3 次以下	魔力碎片



第 3 战后返回水池的起点处就能看到传送点。因为是用拷问技干掉 5 个敌人，而不是使用 5 次拷问技，所以在面对体力较多，不能一次用拷问技杀死的上级天使时，可削减其一半以上的体力再使用拷问技。可以增加魔力的挑衅和连续攻击最好能混合使用。

VERSE 5

进入压感大门后，可以在发生战斗前得到一本【安东尼奥的手记】。之后会遇到两波敌人，过断桥之后才会出现评价画面。

VERSE 6

保护小姑娘瑟蕾莎的“灵体战斗”，小姑娘的防护罩相当于她的体力，罩子被打破了也算失败，不过总体来说还比较经打。玩家可优先干掉接近防护罩的敌人。瑟蕾莎不受伤的话还可以开启相关成就。



VERSE 7

开门后可以看到一本【安东尼奥的手记】，此处的天使都处于灵体状态，现实世界的魔女无法直接攻击他们，但可以捡地上的电线杆子打，或用汽车和垃圾箱砸。在过道里会有灵体斧男追上来，也要用同样的方法帮助瑟蕾莎前进。摆脱斧男后，在商店附近可以找到一本【安东尼奥的手记】，之后便由传送门进入神域。

VERSE 8

清除两只野兽后，再干掉对瑟蕾莎一见钟情的斧男，瑟蕾莎却落到了假魔女的手中。变成豹子一边躲避激光束一边追赶，追不上会强制 GAME OVER。

VERSE 9

追上之后要与假魔女战斗，其实力远不如贞德，没几下就把她打回原形。其真身是天使“喜悦”，拥有与魔女类似的招式。胜利后可以分别得到一本【安东尼奥的手记】和三分之一张【唱片】。去商店可以拿新武器溜冰鞋。不要急着通过传送门，门的背面有一个【魔女之棺】。进入空港，左前方有一本【安东尼奥的手记】，再往前走一点就过关了。

第七章 四元德“节制”

VERSE 1

这又是一个纯 BOSS 关卡。“节制”的长相就像是个大铁罐，招式也类似于武装机器人。在石板上时，可集中攻击其手指部分，从石板上掉下来也不会受伤。大拳打过来时要及时回避，之后跳向巴士处，可以把巴士扔向 BOSS，对他造成少量伤害。打掉 BOSS 一定体力后，他会出重拳，此时按 P+K 可以跳上其手臂，把连接点打爆后就能召唤魔人拆掉他的一只手。剩一只手时，BOSS 的眼睛会发射子弹，不是太难回避。重复以上打法，可拆掉 BOSS 的另一只手。接下来的这个阶段，要把“节制”身上的连接点全部打掉，他的脑袋才会露出来。头部的攻击方式虽多，但只要回避得当，还是可以一一化解。不追求无伤的话，可以故意让 BOSS 咬住，挣脱后 BOSS 有很长时间的硬直。当“节制”处于空血状态时，就可以召唤大魔兽把他的脑袋揍扁。打到这里想买些好装备的话，可以按之前说的第一种赚钱方法打上几次，就能把商店里现有的东西都搬走了。

第八章 ルート 666

VERSE 1

在车顶上的战斗有点麻烦，落下车会损失一些体力。如果已经买了乌鸦的变身能力，那么会安全不少。视角不利时，注意回避喇叭兵的偷袭。

VERSE 2

在马路上的战斗会受到来往车辆的干扰，被车撞到会减血。可以贴在马路两边与敌人展开周旋。另外，在第 7 章赚钱买到守护蝶的话，会安全许多。胜利后有按跳跃键的即死型 QTE，要小心。

VERSE 3

完成 QTE 后会驾驶摩托车进行公路追逐战，操作方面还比较简单，一直按着射击键，再注意一下闪避即可，撞上一般的障碍物并不会减少体力。但是，如果走了左边的逆行车道会非常危险，任何撞车都是车毁人亡。看到右侧有桥梁的铁架时注意，由铁架开上去，可以得到一个**【心脏碎片】**。

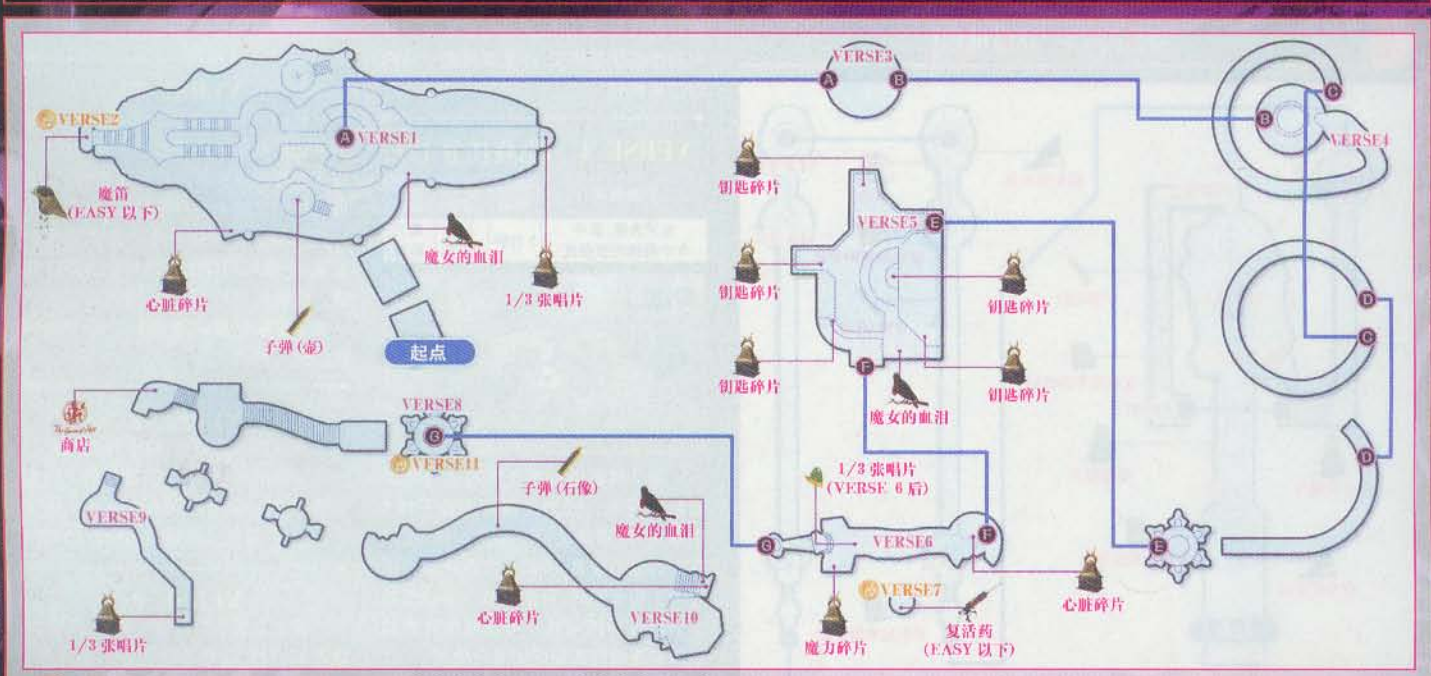
VERSE 4

摩托驾驶关卡比想像中要长，被分成了两个部分。第 4 战中要注意的是，当右边有正在建设中的侧道时，就右转进入，那里有一个**【心脏碎片】**，本关的两个心脏碎片都属于比较容易遗漏的。后半段高速公路会塌掉一部分，掉下去会减一些体力。驾驶中需要用到跳的地方不多，不要随意跳跃，以闪避为主。战斗最后，会有一个上 + 跳跃的 QTE。

VERSE 5

跳到断桥上后，要对付三个小个子斧男，经过一段时间，他们还会合体成一个巨大的斧男。只要干掉其中一个，就能防止他们合体。由于地面震动，不易站稳，推荐在空中发起攻击。





第九章 神域～时の记忆～

VERSE 1

在浮游平台上跳跃，进入广场前在左侧墙外有一个**【魔女之棺】**。进入广场后，打破右侧有太阳标记的墙壁，里面有一个**【魔女之棺】**，可以得到三分之一张**【唱片】**，与新武器火箭筒有关。消灭广场中央的敌人后，可以得到钥匙，使用后会出现一圈圈向上的光之桥。

VERSE 2 (隐藏任务 13)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
灵体战斗状态下全灭天使	3 分钟	3 次以下	魔力碎片

打破广场左侧有太阳图案的墙壁后就可以看到传送点。这一战是灵体战斗，也就是保护小女孩的那种战斗方式，不仅要避免自己被命中，还要守住防护罩，把肉体放在画面最里侧会比较容易。对接近防护罩的敌人，可以用炎爪的爆弹一击打飞。



VERSE 3

由光桥到达上方的圆球后，可先将持有钥匙的敌人干掉，再利用钥匙的大威力清除其他敌人。使用钥匙后，会出现新的光桥。

VERSE 4

圆球突然变成球形天使，在蛇道紧随而来，被它撞上是一击死的。途中有几个敌人，可以用避雷发动魔女时间来打，也可不打，变成豹子一路跑到终点。

VERSE 5

开动旋转机关，到达一个广场，这里的钥匙被分成了五份，放在了五个**【魔女之棺】**里头，其中有几个里面除了钥匙的碎片，还有敌人，打破棺材的瞬间注意回避。小心那个圆球还会出来干扰，但有些地方圆球不会出现，可在安全位置与敌人周旋。将敌人全灭后钥匙还原，用钥匙到达下一个平台，中间就有一个**【魔女之棺】**。

VERSE 6

新敌人战船天使的弹幕攻击较有威胁，还有激光炮、夹子等难缠的攻击，跳到船上攻击的话，要有时刻回避的心理准备。建议在地面向用剑气干掉一艘，只剩一艘就好办多了。胜利后可以取得三分之一张**【唱片】**，这一场景往前走一点，左侧还有一个**【魔女之棺】**。



VERSE 7 (隐藏任务 14)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
天使全灭	1 分钟	5 次以下	心脏碎片

传送点在第 6 战场景远端的平台上，需要利用船的尸体先用豹子的二段跳接近，之后在空中变成乌鸦才能到达。挑战要求是在限制时间内将敌人打败，对手是贞德的第二形态，目前武器已经丰富起来了，打法自由度比较高。

VERSE 8

由改变重力方向的装置跳入横飞，过程中把植

物中间弱点全部打爆，可以取得相关成就。落地后干掉几个敌人，往前走一点，才会出现评价画面。

VERSE 9

这一场战斗比较容易遗漏，玩家在经过商店看到光桥后，先不要上桥，而是直接跳到对面，打破这里的石像就会出现敌人。往深处走，打破墙壁，可以发现一个**【魔女之棺】**，那里有三分之一张**【唱片】**，这样火箭筒所需的唱片就齐了。

VERSE 10

终于要和球形天使对决了。它会变化成各种大魔兽的样子进行攻击，弱点很明显就是中间的红心。变成双掌的攻击最容易闪避，用跳起后的PKP可重创大球。把球的外壳打碎可令其出现眩晕状态，只是持续时间不长，还是要在它变身的间隙时攻击红心才更有效率。胜利后往左上方走，那里有一个**【魔女之棺】**。

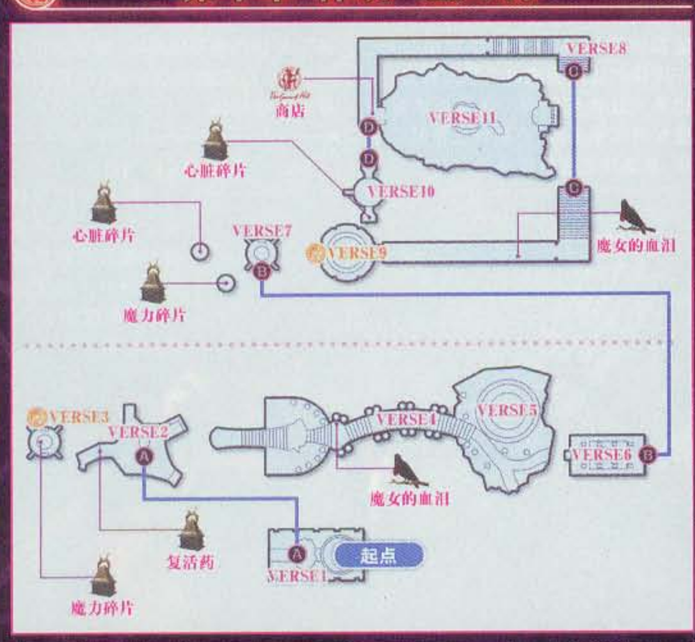
VERSE 11　（隐藏任务15）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在13拳13脚之内全灭天使	1分20秒	3次以下	心脏碎片

干掉圆球之后先不要过关，而是返回这一区域的起点，路有点远。这一战是拳脚按键限制型的，不过13拳13脚的限制比较宽松，有很多选择。再加上此时已经拥有炎爪、火箭筒这样的强力武器，打起来会轻松许多。



第十章　神域～星の海～



VERSE 2

落到广场上后要把四周的4块石碑打碎变成齿轮，有几个敌人会干扰。长通道中间有个二楼的平台，上面有一个**【魔女之棺】**。

VERSE 1

剧情过后，只需对付几个女性天使，场地虽不大，但也足够施展了。在魔女时间里用火箭筒百裂脚速杀，是比较理想的战术。

VERSE 3　（隐藏任务16）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
使用头发攻击全灭天使	3分40秒	5次以下	心脏碎片

传送点在旋转机关顺时针旋转90度方可到达的平台上，那里还有一个**【魔女之棺】**。这个任务依然可以采用拉远距离，连续使用妖刀的PKP组合来击倒敌人，简单而又有效。



VERSE 4

前往下一个广场的阶梯上会发生战斗，难度很低。空中的敌人可以用对空性能佳的鞭子来清除。

VERSE 5

这一战气势很强，但难度比想像中要低，打的是“勇气”和“节制”两大BOSS的迷你版，他们的实力比原版BOSS要差不少，体力也不多，看准时机用火箭筒百裂脚可以秒杀。

VERSE 6

跳入旋转房间会发生战斗，地上的轮子天使可以用鞭子抓投，快速消灭。之后打破前面的门，看到平台就跳下去。

VERSE 7

这一战是本关的难点，三条船配合起来的火力十分强大，及时回避，清除导弹很重要。之前最好积蓄一些魔力，以便发动守护蝶来抵御攻击。由船的尸体向上，可以看到平台上有一个**【魔女之棺】**。在这个平台右侧远处还有一个**【魔女之棺】**，用豹子的二段跳后空中变乌鸦就能到达。

VERSE 8

在有食人花的桥上用豹子贴边跑就能安全通过。再往前走一些，石像会变成敌人，干掉他们后要通过钉刺机关，在到达商店传送点时请先停一停。

VERSE 9　（隐藏任务17）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
用天使武器全灭天使	2分30秒	3次以下	心脏碎片

在商店处原路返回，回到这一区域的起点会出现任务传送点。用天使武器杀敌的任务我们之前已经遇到过了，杖的旋转攻击依然十分强劲，远距离用弓箭射落单的上级天使也是不错的选择。

VERSE 10

这场战斗比较容易遗漏，需要把商店传送点前的墙壁打破，这样就能跳到对面的平台上，这里有一个**【魔女之棺】**。打破平台上的石像，敌人才会出现。

VERSE 11

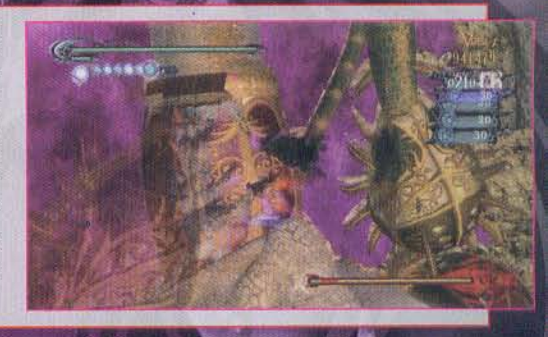
跳入水池后，会出现一些金色的敌人，他们的体力比较少，比较容易消灭。而且还可以利用平台上的石像发动魔女时间，将他们轻松解决。每干掉一个敌人，水就会上涨一些。全灭敌人后，利用魔女时间在水上行走，就能跳上对面的高台了。

第十一章　四元德“正义”

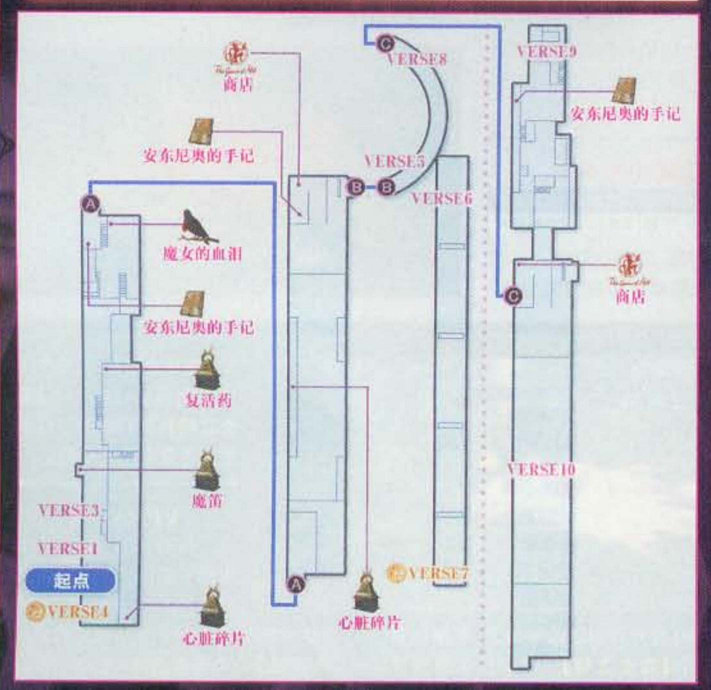
VERSE 1

这一章分为两场战斗，在一场杂兵战过后，就要与四元德中长相最差、实力最不济的“正义”对决了。

“正义”是个长着多个头，口吐长舌的巨大BOSS，舌尖上是婴儿脸和食人花。婴儿脸是我们主攻的对象，食人花的吐毒液，婴儿脸的撞击都不难回避，小心连续的拍击即可。发动守护蝶，使用火箭筒百裂脚，可以重创BOSS。打下BOSS一定的体力后，BOSS会扔巨石过来，发动QTE把它打回去，脸就晕了，此时跳上长舌，变成豹子往前跑，食人花和旋转刀刃干扰时回避即可。在舌根部会有弱点出现，基本上一个PKP打过去，弱点的体力就没了，魔女自动发动手刀将舌头切下。在平台上落下时，会有躲避食人花的QTE，连按P+K就行了。但是出现这种情况，魔力会清零，因此，玩家每切下一个舌头，就要往右跳几个平台，以免BOSS破坏平台，令魔女掉下去。反复这样的步骤三次，BOSS就处于空血状态了，待他撞过来时发动大魔兽召唤，就能将“正义”送入地狱。



第十二章 割れる空



VERSE 1

飞机的第一个场景里有三个【魔女之棺】，一个在起点右边的铁网下；一个要打破起点左前方一扇半开着的门才能看到，位置很隐蔽；一个在场地中间，到那里时敌人就出现了，不太可能遗漏。在出口附近还能看到一本【安东尼奥的手记】。贞德的召唤兽会把飞机打得千穿百孔，注意及时回避。

VERSE 2

从掉出舱的箱子跳回飞机内会发生战斗，需要打两批上级天使，略有难度。这个场景的上方二层有一个【魔女之棺】，在下面比较难看到。在商店的旁边，还可以找到一本【安东尼奥的手记】。

VERSE 3

这一战比较容易漏掉，需要在第2战之后回到起点处，这样就会出现一批新的敌人。

VERSE 4 （隐藏任务 18）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在灵体战斗状态下全灭天使	2分30秒	5次以下	心脏碎片

只要不漏过第3战，就不会漏掉这个任务，因为它会在第3战后出现在起点位置。这一战是灵体战斗，本体放在战场的最里侧相对安全一些。对付身上冒火的敌人，鞭子、火爪的爆弹、妖刀的空中PKP都可以使用，可根据个人习惯选择。

VERSE 5

把机舱左边有缝隙的门打开，在下方的半圆形桥上会遇到一批会飞的小天使，轻松解决。

VERSE 6

这一战容易漏掉。关键是不要一下子走过半圆形的桥，右侧的发动机是可以进入的，里面有不少的敌人。

VERSE 7 （隐藏任务 19）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
在魔女时间中将天使全灭	2分20秒	5次以下	心脏碎片

就在发动机的最里侧，需要在第6战中利用魔女时间才能通过螺旋桨。无限难度时不好发动魔女时间，螺旋桨设定成了会时转时停。另外，返回时可以从背面把螺旋桨打停。一周目时优先完成这个隐藏任务，跳过第6战也无所谓。任务要求是在魔女时间中杀敌，不是什么新鲜的项目，基本功过硬就能通过。



VERSE 8

与贞德的第三次交锋又多了不少变化，回避她的头发攻击和召唤兽可以发动魔女时间，此时一定要抓住机会，强力连技伺候。不过她的攻击连续性更强，如果不能发动蝙蝠，那就会连续受创，千万小心。打下贞德一条血之后，她会召唤摩托车，摩托以撞为主，停下来时贞德会开枪，摩托不会跳，这是其弱点。摧毁摩托之后，贞德的套路又回到了第一阶段，PKP、PPKK等连技对她依然有效。

VERSE 9

飞机坠毁在海中，有水涌入还漏电，手脚都装备雷爪时可避免触电。接下来是两场灵体战斗，需要保护好小女孩，别把她放在水里，这样防护罩会不断减弱。

VERSE 10

由断裂的飞机向上行走，还是要把瑟蕾莎放在远离水的地方。打完这一仗，再向上走一点就过关了。

第十三章 四元德"知惠"

VERSE 1

纯BOSS关卡。四元德"知惠"是个蜥蜴加鲨鱼的结合体，而战场是在大海上，是设计非常有新意的一场BOSS战。魔女踏着飞机残骸玩冲浪，由于不能变成豹子，移动速度会受一些影响。第一阶段要打BOSS的四只脚，脚的弱点在高处，用PKP就能打到，而且威力也可以一次打下一只脚。但BOSS经常会钻到水里，好在他出水时有明显的先兆，还比较容易回避。BOSS向前扑的那招只要一直往正前方移动就能回避，而且下一次他就出水了，刚好可以快速接近BOSS。打伤四条腿后可发动大魔兽召唤，还要以QTE的方式把BOSS牵引到蜘蛛魔兽那边，BOSS要挣脱时就立即输入P+K的QTE，这样就能让他乖乖就范。第二阶段要打头部，注意回避左右拍击和撕咬，第二次召唤大蜘蛛时的操作与之前相同。最后一个阶段是在漩涡中，移动、回避都尽量往前，接近BOSS后才能打击其头部弱点，尽量以效率最高的方式攻击，以免来来回回浪费时间。



第十四章 太阳の岛

VERSE 1

这是一个飞行射击关卡，操作上最好先熟悉一下，如果对上下方向相反的操作不习惯，可在设定中进行调节。游戏中有普通射击和导弹（消耗魔力）两种攻击方式，而翻滚设计得很强大，几乎可以回避敌人的一切攻击，回避之后还有短暂的无敌时间。利用这一特性，在射击关卡中想拿高评价（有相关成就）就不难了。战斗中途会在导弹上发生一场普通战斗，用拷问技干掉个头最大的那个天使，可以得到一块【心脏碎片】。这一战的 BOSS 是缩小版的四元德“勇气”，多回避，利用无敌时间发射导弹就可以轻松解决他。

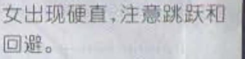
VERSE 2

与第 1 战的结构非常相似，中途也有一场站在导弹上的杂兵战，用拷问技干掉大个子天使，也能取得一块【心脏碎片】。最后的 BOSS 是缩小版的“节制”，他的双手会挡子弹，瞄准其头部才有效，在他放激光时回避，利用魔女时间集中攻击，是速战速决的要领。

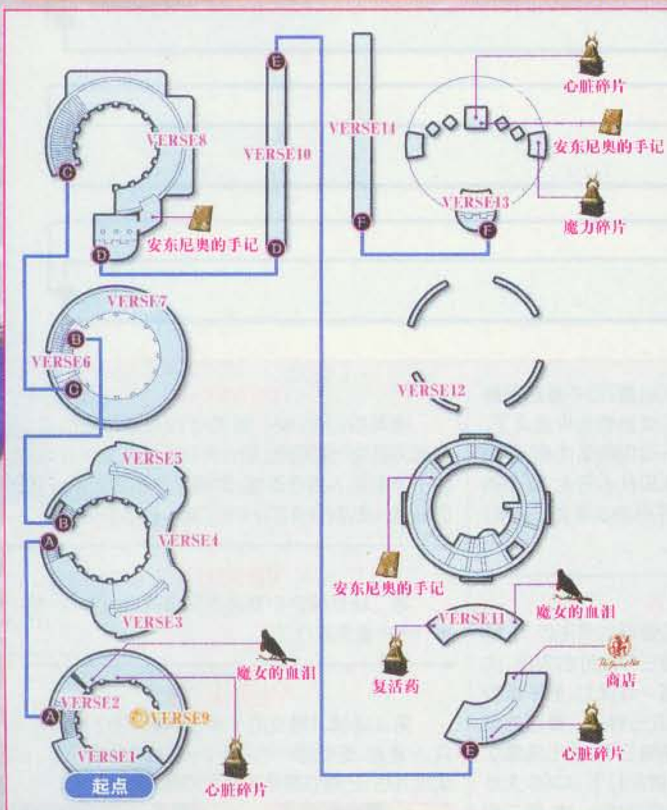
VERSE 3

与贞德的最后一次对决，气势不同凡想，先后多次中途更换场景，并有多个即死 QTE，这倒是此战中要小心的地方。贞德本身的应对方法没有多大的改变，只是攻势更猛，反弹攻击的情况更多。在魔女时间中的有效进攻十分重要，抓到打连击的机会就别放过。





第十五章 真实への塔



VERSE 1

由起点往左变成豹子跳到对面，那里有一个【魔女之棺】。打破起点处的石像就会发生第一场战斗。

VERSE 2

由起点右行，上楼后会发生强制战斗，没有什么特别之处。地型相对狭小，注意回避。

VERSE 3

进门后会出现一批小个子斧男，可先用 PKP 迅速干掉其中一两个。他们的体力不多，打起来比较轻松。

VERSE 4

进入下一个门之前会发生强制战斗。黄金爪天使的攻击迅猛，但也有不少发动魔女时间的机会，守护蝶加火箭筒百裂脚伺候。



VERSE 5

进门后在通道内发生强制战斗。尽早发动魔女时间，集中干掉一个女性天使，这样压力会小很多。



VERSE 6

前行后依然会触发强制战斗。都打到这儿了，相信几个上级兵种的组合也难不倒各位玩家。

VERSE 7

简化版“节制”会打破墙壁，不必理会他，径直跑过去，干掉几个杂兵就能完成这一战。

VERSE 8

这是一场操控机关炮的战斗，需要攻击简化版“节制”的头部。敌人的移动速度并不快，比较好瞄准，他的攻击接近时就闪避，之后再坐上炮台就行了。打下 BOSS 一半体力后，他会一拳砸烂炮台，躲过后用使用另一个炮台即可。这一战的难度不大，不要贪多。完成战斗后向前走一点，可以看到一本【安东尼奥的手记】。

VERSE 9 （隐藏任务 20）

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
天使全灭，魔女时间无效	3 分钟	5 次以下	心脏碎片

第 8 战之后长途跋涉，返回本章的起点处，跳到左边拿魔女之棺的地方，那里会出现传送点。不能使用魔女时间其实没什么大不了的，用简单实用的 PKP 应对即可。

VERSE 10

到达电梯后，先以一个右 + 跳跃的 QTE 回避坠落的电梯，之后向上行走，会遇到简化版的“正义”，打法和之前如出一辙，只要打掉一条舌头就够了。BOSS 的攻击欲望比较高，还会震地让魔女出现硬直，注意跳跃和回避。

VERSE 11

出电梯井后来到塔的上层，这里可以看到一个巨大的女神像。在可以跳到上层的小平台处往右，可以看到一个【魔女之棺】。环形场地上有一本【安东尼奥的手记】，由另一侧的缺口跳下，这里会发生战斗，此战可能会漏掉。在这个场地中还有一个【魔女之棺】。

VERSE 12

此战比较容易跳过。在会消失的小平台上移动，到达中间过渡的大平台时会发生战斗，但干掉一个敌人后并不会出现评价画面，必须把几组大平台都逛一遍，才能引出所有的敌人，如果直接跳到对面，引发下一场战斗，那这一战就不算成绩了。

VERSE 13

看到有电梯入口的平台先别过去，绕着环形场地转一转，可以看到一侧的平台上有一个【魔女之棺】。取得后看看对面位置，还有一个【魔女之棺】以及最后一本【安东尼奥的手记】，跳过去拿下，全收集便可完成。这一战的对手是球形天使，打法与第一次碰上他时相同，熟悉回避时机，可轻松无伤。

VERSE 14

由电梯井向上，简化版“知惠”又拦在魔女的面前。他的体力不多，由于身后在塌陷，所以要快速攻击将其逼退。胜利后，还要变身成豹子逃离火海。之后没有战斗了，打掉圆球上的四个连接点，就能登顶过关。

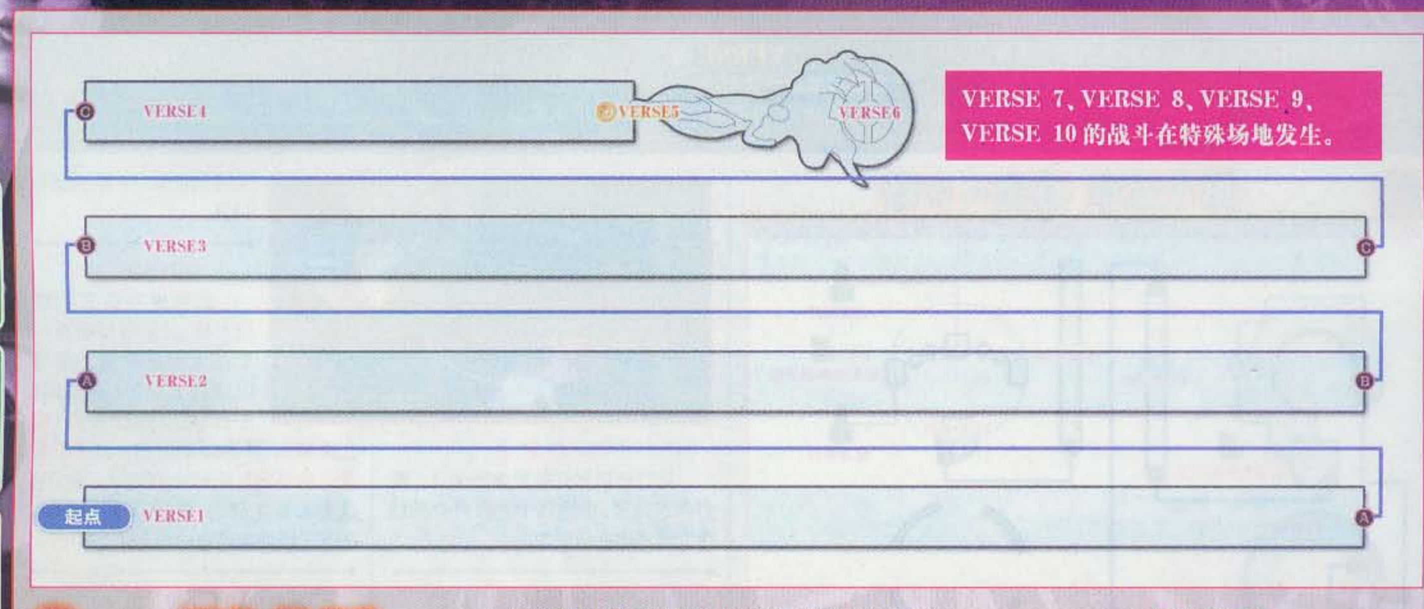


第十六章 ルーメンの贤者

VERSE 1

与"孔雀装"流明贤者的战斗观赏性十足，但难度不大。神父不会着地，经常时远时近地移动，回避其远程和大部分近身攻击后，都无法发动魔女时间，只有连斩的最后一下才可以发动，所以一定要把握机会。如果用守护碟外加的话，这一战的难度会低不少。神父一会儿扔大楼，一会儿放卫星，气势很强，不过都可以用QTE化解，并对BOSS造成伤害。前两个阶段把他的体力打空，依然可以发动大魔兽召唤，不过大魔兽反被他干掉了。第三轮把他的体力打空后，魔女会发射一颗口红子弹，玩家要控制子弹的移动，尽量避开玻璃碎片，只要命中BOSS的眉心就能把他打倒，没打中会算死一次。





尾声 镇魂歌

VERSE 1

操控角色换成了贞德，摩托车追巨大火箭真是酷到了极点！第1战很短，20来秒就过了，不过要小心最后出现的船天使，他的导弹攻击比较突然。打船时射击键一定要快速连打，要不然打不死它。

VERSE 2

视角转为通常的向前射击，女性天使放出的激光还比较容易回避，无伤很轻松。

VERSE 3

摩托车的回避有攻击判定，可以用来撞击地面的敌人，而且有无敌时间，这一点可以好好利用。

VERSE 4

跳下摩托车后，需要在金色人像上快速移动，追求评价的话，需要打几下敌人，但注意别掉下去，那可是在外太空，摔下去必死。

VERSE 5 (隐藏任务21)

挑战要求	限制时间	受伤回数	过关奖品
用头发攻击全灭天使	4分20秒	5次以下	心脏碎片

最后一个隐藏任务，要让传送点出现，先要顺着女神像的头发走到接近下巴的位置，但不能触发剧情，此时返回到女神像底座处，就能看到传送点了，没出现就多试几次。虽说这一战用的是贞德，但用头发攻击全灭天使的基本战术没什么变化，妖刀的PKP依然唱主角。至此，隐藏任务的成就全部获得，而体力也达到了两条的上限。



VERSE 6

最终BOSS战！女神朱贝蕾斯的身形巨大，第一阶段她会交替使用火、冰、雷三种属性的攻击，此时可以攻击BOSS的辫子削减一点体力，把干扰型的杂兵打晕也可以发动QTE攻击辫子。最佳的攻击时机是回避BOSS的三连拳第三下，会出现魔女时间，一个火箭筒百裂脚过去，就能打下BOSS大半条体力。之后女神会把场地分别变成火、冰、雷三种状态，火环境和冰环境中，脚上改装溜冰鞋，这样就可以在火上和冰上跑动而不受伤。找到辫子的位置并破坏掉就能把BOSS放倒，然后就是火箭百裂脚伺候。雷环境要找准BOSS辫子的位置再跳跃过去，胡乱跳跃只会浪费时间。最后形态和第一形态差不多，多了黑洞和旋涡两种攻击方式。三个旋涡用二段跳后变乌鸦来躲避，黑洞则变成豹子往反方向跑就行了。攻击时机还是在BOSS三连拳最后一下时火箭脚攻击。把BOSS打剩最后半条体力时可以发动QTE，用头发铺路，变成豹子往上跑，期间也要注意回避BOSS的攻击，把女神绑起来之后，那就想怎么打就怎么打了。召唤出无比巨大的女魔神，一击将BOSS打向太阳。之后要控制BOSS飞向太阳，注意不要撞上其他行星，要不然就算死一次。

VERSE 7

把BOSS成功打向太阳之后，还要在最快的时间内拆掉女神像的残骸。这里不会受到攻击，自由发挥吧！

VERSE 8

通关后的STAFF画面还会安排三场战斗，这些战斗都有时间限制，超过时间限定就会不计成绩。由于不能进入装备画面，武器是固定的。第一场是贞德第一形态的战斗，PPKK战术依然很有效。

VERSE 9

第二场是保护小女孩的灵体战斗，敌人数量不多，PKP速杀就行了。

VERSE 10

第三场战斗魔女处于解放状态，可任意虐杀杂兵，P连按，连击得分不间断，一般都是紫月评价。(完成战斗后，记得欣赏两段魔女的热舞)





热血最强影像说明

本次的DVD光盘中收录了由"炽天堂攻略组"成员"晓"制作的"无限难度隐藏任务全紫月"极限影像,并限制使用守护蝶和所有的隐藏武器,只能使用一周目中可以取得的基本武器。以下是影像中采用的战术与打法的说明,敬请参考。

隐藏任务1

在魔女时间中杀敌的任务。一共有3批敌人,准确回避攻击进入魔女时间后立即用火箭脚迅速杀敌。需要注意的是,回避金爪天使无法进入魔女时间,需要利用其他杂兵来引发魔女时间,之后用火箭脚接拷问技解决。对付最后出现的女天使和盾兵,要利用盾兵的攻击引发魔女时间之后解决女天使。

隐藏任务2

限制拳脚攻击回数的任务。对手是两个斧男,攻击范围大,但攻击之后有长时间硬直,使用火箭脚可以轻松过关。把其中一个巨人的体力削减到所剩无几的时候,可以用铁山靠在远距离狙杀。

隐藏任务3

限定时间内全灭敌人的任务。第一批杂兵直接近身火箭脚伺候。接下来出现的5个轮子可用鞭子的抓投秒杀。第三批杂兵直接在空中用鞭子抓上来逐个处理,听到喇叭声的话就要回避了。拿大号的杂兵用拷问技对付,这样可以拿他掉落的天使武器,在下一批杂兵登场的时候来个全屏攻击。遇到盾兵尽量不要正面攻击,怕麻烦的话用拷问技处理掉。最后登场的两个斧男可变豹子避开攻击,在画面另一端用火箭脚反击。

隐藏任务4

这个任务要求用拷问技干掉8个敌人。一共有3批杂兵,前两批杂兵可以在空中利用鞭子的抓人轻松应对,利用有血槽的杂兵来赚取魔力。当然,也有被飞上来的杂兵攻击的可能性,所以在空中杀敌的时候需要注意一下四周的情况。最后一批杂兵中间杂着两个盾兵,稍微注意下即可。

隐藏任务5

滞空任务。除了用鞭子,活用乌鸦的快速突进也能轻松完成这个任务。由于突进要耗费魔力,因此要注意魔力的存量。

隐藏任务6

用天使武器杀敌,这样的任务基本没什么难度可言。群殴的话用杖,有体力槽的敌人较多的话用弓箭。

隐藏任务7

限定时间内全灭敌人。敌人出现的顺序及位置最好记一下。这一战的要点是小胖子出场后一定要尽快解决,火箭脚没打全的话,可以在回避后再补上一两下。爪系的敌人速度和攻击欲望都很高,空中迅速受身也令人头痛,但是他们对浮空技没什么抵抗力,可以在浮空后接升龙脚,之后迅速落地空挥四下,火箭脚发出时敌人刚好落地。雷兽和火兽可以在他们登场时秒杀其中一个,火箭脚之后接拷问技就行了。

隐藏任务8

用头发攻击杀敌的任务。在变豹子奔跑过程中出拳脚并按住脚不放再变豹跑,找到机会就出拳攻击,之后再变豹。这个操作练熟即可,毫无难度。

隐藏任务9

魔女时间中杀敌的任务。首先是3个盾兵,他们的攻击方式比较简单。接下来是两火兽一雷兽,稍微拉开一点距离,向着敌人的正面跳去,只要敌人使用飞扑,那么回避一下就能引发魔女时间了,此时找个离你近的敌人,火箭脚加拷问技清理。优先干掉雷兽,火兽有个火球攻击能轻松引发魔女时间。最后登场的是3个女天使,招式比较多,但是体力不高,引发魔女时间后火箭脚能直接解决。注意,回避她们的羽毛攻击不会引发魔女时间,必要时可用拷问技处理。

隐藏任务10

滞空任务。不过敌人是带甲的电爪和火爪,敌人在有甲的情况下是无法用鞭子抓投。所以一上来要做的就是迅速破甲,火箭脚之后2段跳,用鞭子把敌人抓过来之后踩跳再抓,重复这个过程,直到敌人被踩跳攻击杀死。之后用空中开枪或是变乌鸦的方式耗时间。

隐藏任务11

又是一个限制拳脚攻击回数的任务。两批敌人都是爪系的,在敌方登场的时候用火箭脚一般都可以把一个打成重伤或是直接秒杀。在格挡敌人攻击之后仍旧使用浮空之后升龙脚,落地直接火箭脚的打法来对付。

隐藏任务12

这个任务相对非常简单,先杀死一个,把另一个打成重伤,再用格挡蓄满魔力直接过关。

隐藏任务13

灵体战斗。安放本体后不能让敌人靠近,必要时可用大范围的爆弹攻击。鞭子的抓人技能也要熟练运用。盾兵的攻击范围较大,要优先处理。

隐藏任务14

限定时间内敌人全灭的任务,不过这次的配置是两个贞德姐姐,好在对手的体力很少,注意回避,必要时使用格挡,利用电爪的蓄力攻击能迅速结束战斗。

隐藏任务15

限制拳脚攻击回数的任务。首先登场的是二雷兽一火兽,老规矩,一上场就冲上去火箭脚,记得手上要装备电爪,因为电爪是游戏中出手最快的武器,能在最短时间内出火箭脚。余下两只可以用变豹子攻击一次再变豹的方法空挥前4下攻击,按住拳键不放开变豹跑,找机会冲到敌人背面或侧面使用火箭脚。全灭后登场的是一个女天使,可自由发挥。

隐藏任务16

又是一个用头发攻击杀敌的任务,这样的任务对连击得分的要求很低,具体打法就不重复了。最后出现的两个女天使要注意下,建议绕场地外围跑。

隐藏任务17

使用天使武器杀敌的任务。在无限难度中最简单的任务之一,没有什么特别的注意点。

隐藏任务18

灵体战斗。一开始不要移动,等带火的杂兵靠近后,变豹子迅速跳到屏幕另一段放下本体,火箭脚和爆弹可以多用,当飞鱼出现后第一时间用鞭子拉过来解决,避免它们使用多段远程攻击。之后又是带火的杂兵,这里又需要抱起肉身跑路。盾兵用拷问技对付就行了。

隐藏任务19

魔女时间中杀敌,对手是贞德。注意只有及时回避其头发攻击和召唤时才能引发魔女时间。一般来说,看到贞德姐姐打响指时就要准备回避了,当然,有时候打响指只是假动作。

隐藏任务20

限定时间内全灭敌人。一上场就是带火的盾兵,影像中的打法是利用霰弹枪的攻击范围和把敌人打硬直的能力来牵制敌人,为最后出火箭脚赢得时间。需要注意的是,当盾兵的盾牌和盔甲被打破之后会一味猛攻,即使你攻击,他也会顶着你的攻击冲过来和你拼命。所以一旦把某个盾兵的盔甲打破之后尽快用PKP将他屈死。盾兵之后出现的是3个女天使,安全起见还是用变成豹子移动,有机会就出头发攻击的移动战术来对付她们吧。

隐藏任务21

使用头发攻击杀敌的任务。虽然使用的角色是贞德,但除了敌方的配置和前两个同类任务有所不同之外,没什么区别,用相同战术就能搞定。





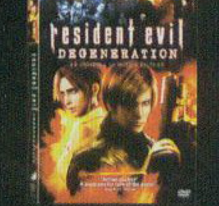
FEAR YOU CAN'T FORGET
3.13.09

■ 生化危机5

时间过得真快，《生化危机 5》已经发售了大半年，当初的热潮如今已经转化为对《生化危机 5 导演剪辑版》的期待。回头再来看这则配合当时真人宣传片的平面广告，看着疲惫的克里斯，还有墙上那胡乱涂写的“KIJUJU”字样，可以想见克里斯在失去吉尔之后曾度过了多么难熬的一段时间。幸好，我们的吉尔就要“回来”了，让我们再次共同见证他们并肩作战的岁月吧！

RESIDENTEVIL.COM





ALL-NEW CG MOVIE
ALSO AVAILABLE NOW

MATURE 17+
M
CONTENT RATED BY ESRB
Blood and Gore
Intense Violence
Strong Language



MODERN WARFARE 2

如果你是主视点射击的爱好者，本作你肯定不会错过，如果你玩主视点射击游戏就头晕，那本作也值得你看着朋友打穿。电影级别的演出效果与配乐，更加紧凑更加激烈的战斗，丰富多样极具挑战的特别行动模式，以及进化后的网战，《使命召唤 现代战争 2》可以说完全超越了它的前辈，再一次满足了越来越挑剔的玩家。本次为大家带来了老兵难度流程攻略、全成就获得条件、特别行动模式三星过关指南以及从入门到达人的网战详解，相信无论是菜鸟新兵还是达人高手，都能从中找到针对自己有用的内容。另外，光盘中我们还收录了全 45 台电脑的收集攻略以及特别行动模式三星难度疑难关卡的指南，希望能够帮助大家顺利的完美单机模式，专心投入到网战的无尽海洋之中。

X360	使命召唤 现代战争2	Activision	主视角射击
	Call of Duty Modern Warfare 2		美版
	2009年11月10日	1～18人	59.99美元
	无对应周边		推荐玩家年龄：15岁以上

基本操作

按键	作用
左摇杆↑↓	角色前后移动
左摇杆←→	角色左右平移
按下左摇杆	憋气（瞄准模式）
右摇杆↑↓	视角上下移动
右摇杆←→	视角左右旋转
按下右摇杆	枪托攻击
A 键	起身／跳跃
B 键	下蹲／匍匐
X 键	动作键／上弹
Y 键	更换武器
LB 键	投掷烟雾弹
LT 键	瞄准模式
RB 键	投掷手榴弹
RT 键	射击
Start	暂停



成就	点数	简介
Back in the Saddle	15	帮助训练地方民兵
Black Diamond	25	老兵难度下完成 Cliffhanger
Blackjack	20	特别任务取得 21 颗星
Charlie On Our Six	20	特殊任务取得 8 星
Cold Shoulder	15	潜入雪山基地
Colonel Sanderson	10	The Hornet's Nest 关卡中 7 秒内杀死 10 只小鸡
Danger Close	15	被选入谢菲尔德的精英小队
Desperado	10	在特别任务或单机战役中分别使用 5 种不同武器或装备连续杀死 5 名敌人
Desperate Times	15	协助美军完成作战计划
Downed but Not Out	10	在特别任务中处于濒死状态连续杀死 4 名敌人
Drive By	10	在特别任务或单机战役中乘坐载具（车、直升机）连续杀死 20 名敌人
Ends Justify the Means	25	老兵难度下完成 Contingency
First Day of School	25	老兵难度下完成 S.S.D.D 和 Team Player
For the Record	35	任何难度下完成单机战役模式
Ghost	10	在 Cliffhanger 关卡中不触发警报、不杀死敌人并成功安置 C4
Gold Star	20	特殊任务取得 1 星
Homecoming	25	老兵难度下完成 Of Their Own Accord、Second Sun 和 Whiskey Hotel
Honor Roll	20	每项特别任务都取得至少 1 颗星
Hotel Bravo	20	特殊任务取得 4 星
I'm the Juggernaut...	10	在特别任务中杀死一个 Juggernaut
It Goes to Eleven	20	11 项特别任务各取得至少 1 颗星
Knock-knock	10	特别任务或单机战役中在慢动作模式中 4 枪杀死 4 名敌人
Leave No Stone Unturned	10	收集 45 个敌情报道具
Look Ma Two Hands	10	在特别任务或单机战役中使用双手武器连续杀死 10 名敌人
No Rest For the Wary	10	特别任务或单机战役中再不被发现的情况下杀死一名敌人
Off the Grid	25	老兵难度下完成 Just Like Old Times 和 Endgame
Operational Asset	20	5 项特别任务各取得 3 颗星
Operative	30	10 项特别任务各取得 3 颗星
Out of the Frying Pan...	15	完成飞机墓场任务
Pit Boss	10	30 秒之内完成 S.S.D.D 关卡任务
Prisoner #627	25	老兵难度下完成 The Only Easy Day... Was Yesterday 和 The Gulag
Professional	30	15 项特别任务全部取得 3 颗星
Queen takes Rook	25	老兵难度下完成 Loose Ends 和 The Enemy of My Enemy
Red Dawn	25	老兵难度下完成 Wolverines! 和 Exodus
Royale with Cheese	15	守卫博格镇
Soap on a Rope	15	摧毁集中营
Some Like it Hot	10	在特别任务或单机战役中使用附带热能探测瞄准镜的武器连续杀死 6 名敌人
Specialist	30	特别任务取得 30 颗星
Star 69	90	特别任务取得 69 颗星
Tag 'em and bag 'em	15	在贫民区捉住罗嘉斯
Ten plus foot-mobiles	10	在特别任务或单机战役中控制一枚导弹（Predator missile）杀死至少 10 名敌人
The Harder They Fall	10	在特别任务或单机战役中连续杀死 2 名正使用绳索下降的敌人
The Pawn	15	突袭马可罗的隐蔽所
The Price of War	90	困难或老兵难度下完成单机战役模式
The Road Less Traveled	10	收集 22 个敌情报道具
Three-some	10	在特别任务或单机战役中使用 1 发榴弹杀死至少 3 名敌人
Turistas	25	老兵难度下完成 Takedown 和 The Hornet's Nest
Two Birds with One Stone	10	在特别任务或单机战役中一枪杀死 2 名敌人
Unnecessary Roughness	10	在特别任务或单机战役中使用防爆盾牌打倒 1 名敌人
Whiskey Hotel	15	返回 Whiskey Hotel

1 准心

准心并没有标出中心点，而是用外框将弹着点的范围表示了出来，站立姿态下弹着点的范围最大，匍匐状态最小，也就是说站着开枪相对最不靠谱。除此之外，类似榴弹与 RPG 这样的武器，弹道并不是一条直线，因此准心的参考价值会变得更低。

2 手榴弹提示

提示玩家附近有即将爆炸的手榴弹。手榴弹对玩家的杀伤力非同小可，因此看到这个标识后一定要迅速做出反应。除了可以用掩体躲避外，玩家还可以按 RB 键捡起身边的手榴弹并能将其扔出去。

3 身体姿态

游戏中通过 B 键可以令角色做出站立、下蹲以及匍匐 3 种身体姿态的切换。站立姿态拥有最快的移动速度以及最宽阔的视野但最容易被命中；匍匐姿态虽然移动速度最慢，但能很安全地躲在掩体后面，是濒死时经常会采用的身体姿态。

4 动作键提示

捡起地面上的武器、安装炸弹、拿取任务道具时都会出现相关按键提示。

5 伤害标识

当玩家被敌人击中时便会在屏幕上显示出红色箭头状的伤害标识。伤害标识的箭头方向表示伤害来源的大体位置，而箭头的颜色越深表示造成的伤害越大。另外，游戏中玩家的 HP 并没有被量化，战斗时当玩家所受到的伤害即将致命时出了会有文字提示玩家寻找掩护外，整个画面还会出现血流满面的效果，这时就一定要马上找个安全的角落躲起来……

6 武器弹药与手雷数量

显示当前玩家手中武器的剩余弹药量。除此之外手雷、烟雾弹、夜视仪、导弹等装备的数量也都显示在这里。玩家根据所显示的位置利用方向键就可以装备或使用。



老兵建议

1、无法直接看到地图会让你一开始很不适应，不过你真正需要适应一段时间的是新设计的受伤后的血流满面。

2、火力猛、跑动勤、数量多是本作敌人的显著特点，而同伴战力的提升让我们即便是单机也能打出一些简单的配合。

3、无论是打还是趴，反正活着到达记录点就是离胜利又近了一步，同伴是不死的，因此没必要你去争着当炮灰。

4、游戏中要求玩家完成的任务是多样的，而任务完成的方法也是多样的，同伴的提示只是参考，不是命令。

5、在正确的时间选择正确的武器，会让你的老兵之路出现更多的曙光。

流程攻略

ACT 1

START
END
1
2
3
i 1

图示
1 遇敌位置
i 1 电脑位置

01 S.S.D.D.

电脑数：1

欢迎来到前线，新兵们！让你们见识到真正的战场前，在跟着我熟悉一遍你们手中用来保命的家伙。拿起桌子上的枪，转身就可以看到射击场。玩家要根据指示依次用普通射击（完成后系统会询问玩家是否对调 Y 轴操作）、蹲姿瞄准射击、站姿瞄准射击（利用系统自带的辅助瞄准功能可以快速命中目标）以及穿墙射击，之后玩家还要练习使用手雷摧毁复数目标（手雷在身后的桌子上）。完成新兵教学后，玩家按照指示前往射击场，不过别忘了射击场入口对面可以找到 1 台电

脑。进入射击场前，玩家需要按照指示拿起桌上的手枪并换回主武器。接下来就可以从左侧进入射击场，检验一下自己的身手了。

射击场的评分标准就是以最快的时间到达终点，且途中尽可能多的命中匪徒标靶，避免误伤人质标靶。每个区域的匪徒标靶数量是固定的，但其中有些的出现位置会根据玩家到达该区域的时间而发生变化。这里并不强制玩家获得什么样的成绩——当然了，什么都不打直接跑一圈的话还是会要求你重来的——不过要想获得“Pit Boss”这个成就，就需要在30秒内回到终点。这里需要注意的是，命中率将会在最后成绩结算时为玩家提供时间上的奖励，因此建议大家选择手枪为主要武器，不仅可以避免因为连射导致命中率下降，上弹速度相对较快也保证了整个过程中射击的流畅性。接下来只要记住标靶的位置，避免误伤，多练习几次30秒还是不难达成的。



START

END

318

图示

① 遇敌位置

i 1 电脑位置

02 Team Player

电脑数：2

本关一开始玩家所属的部队便与敌人沿河对峙着，被拉入战场后马上跑到左前方的小屋中，一边象征性的朝对面开两枪，一边等待左上方断桥位置敌人增援的出现。期间同伴会要求玩家使用榴弹攻击对面敌人的RPG小队，对付这样的目标用普通子弹就可以了，没必要额外浪费手中的子弹。干掉一定数量敌人或是经过一定时间后，左上方断桥位置敌人的增援随一辆卡车一同出现，一阵扫射或是一发榴弹就可以解决这几个倒霉的家伙，搞定后玩家就可以根据指示，随同伴一起沿楼梯来到大桥，搭乘悍马进入下一区域了。



既然我们是跑来反恐的，那么烟尘中若隐若现的友军以及两边民房里突然窜出来的平民是绝对不能攻击的。而沿途我们还会看到一些明显属于被清除对象的家伙，不过因为他们手里并没有武器，因此现在暂时还不能收拾这些看热闹的家伙。在即将到达目的地的时候车队终于遭到了敌人的伏击。大批恐怖分子首先会出现在楼顶，接下来每扇窗户后面都会有敌人朝我们射击。第一时间清理掉楼顶的敌人后，按照剧情需要玩家要在受伤的状态下与车队一同撤离这片区域。一路上沿途的小巷与房屋的阳台都会出现恐怖分子，不过还好既便是在老兵难度下他们的命中率也不是很高，因此玩家只要冷静应对，就可以安全通过。

被人从车上炸翻在地后，记得马上爬起来跑进身边的屋子中避难，而这里有不少武器可以让玩家挑选。接下来的战斗玩家可以跟在友军身后摸鱼，上楼梯的时候按照提示扔颗烟雾弹会简单不少。来到目标建筑物侧面时不要着急冲出去送死，应该先尽量干掉门口附近以及两侧窗户的敌人，等看到同伴跑过去了我们再后续跟上也不迟。进入校舍后，这里地形相对复杂，建议还是应该让友军作为先锋突进，玩家跟在后面掩护——不过需要注意的是，友军并不会清空两侧房间里的敌人，玩家在进入时一定要小心。这段部分的战斗比较麻烦的地方就是房间狭小且障碍物颇多，不过如果之前玩家节省了榴弹的话反而简单了不少。这里玩家可以找到本关的两台电脑，一台在出口对面的房间，一台在门外的铁箱上。最后只要跟着同伴前往指定点搭乘直升机，本关就结束了。

03 Cliffhanger

电脑数：3

首先玩家要跟随老前辈登上悬崖，注意这里的单路很窄，如果不尽量贴着山体走，很容易就失足掉下去了。这一部分并没有时间限制，因此玩家只要按照提示安全爬上去就可以了。途中需要通过助跑跳到对面，这里会有个小意外，不过好在前辈会及时过来拉你一把。

来到基地外围，根据提示打开心跳探测器，屏幕上显示的亮点表示那里有人——要注意的是，心跳探测器每隔一定时间才会扫描一次，因此所表示出的敌人位置仅供参考。跟随同伴逐渐靠近基地，沿途会分别遇到两组巡逻的敌人，玩家要遵照同伴的信号同时开枪干掉目标——其实这里





如果玩家不开枪，同伴是会将眼前所有目标都干掉的，虽然会被他埋怨两句，但如果想要获得"Ghost"的成就，听他牢骚一下我们也忍了。从敌人身上可以找到AK47等武器，大家可以换掉手枪，为后面部分做准备。

快接近基地入口的时候，玩家会与同伴分开行动。玩家的任务是到达基地内的指定地点安放C4炸弹，而同伴则负责在远处掩护玩家。与同伴分开后继续朝前走，会看到地图边缘附近有一栋带梯子的建筑，沿梯子上去可以找到1台电脑，不过上去的时候一定要小心周围巡逻的敌人。如果想要获得"Ghost"的成就，建议进入基地后沿右侧前进，这里玩家基本只会遇到单人一组的巡逻兵，同伴会一枪帮你搞定。到达停机坪后，除了要通过心跳探测器观察守卫的位置外，还要留意同伴的提醒躲避巡逻车。安装完C4后玩家还需要避开守卫与同伴汇合，不过看见同伴时先不要急着跟他进入仓库，因为在左侧的建筑物窗户那里可以找到1台电脑。进入仓库后，在二层可以找到目标道具，而此时楼下的同伴已经被大批敌人包围。此时的玩家不要急于开枪暴露自己，而是听同伴的指示，引爆炸弹。炸弹被引爆后，所有的敌人注意力都被吸引了过去，而此时玩家就要与同伴一起尽可能多的干掉眼前的敌人，并迅速逃出基地。

大量的敌人朝玩家方向涌来，这里建议大家马上沿基地右侧前进，沿途不仅挡路的敌人少，危险的时候还有很多水泥桩子可以让玩家躲在后面喘口气。逃亡过程中同伴会不时要求玩家帮他干掉追兵，不过反正他也不会挂，我们还是专心跑路的好。沿着斜坡滑下，此时玩家需要干掉留在上面的追兵，而骑雪地车的敌人虽然不用全部打死，但要注意的是被撞一下可是会直接死掉的。

接下来就是雪地追逐战了，玩家不仅要躲避空中直升机的攻击，更要左手开枪为自己开出一条血路。在经过第一个大弧线左转时，道路前方会看到一小片树林，本关最后的电脑就在树林中的雪地上。



图示
① 遇敌位置
1 电脑位置

04 No Russian

电脑数：0

颇受争议的一关。前半部分没有什么需要说的，让我们直接进入后半部分的战斗。

这里的战斗流程很简单，玩家只要跟着其他人一路杀过去就可以，大部分敌人都可以交给身边的同伴，玩家应该主要负责干掉手持防爆盾的敌人。防爆盾可以防御几乎所有正面的攻击，因此榴弹就成了对付这些人最有效的武器——要注意的是，尽量让榴弹在敌人身后爆炸，这样才能最有效的干掉他们。在前进过程中，来自机场二楼的攻击会对玩家造成极大的威胁，这里建议大家先躲在安全位置协助同伴清理楼下的敌人，之后再一同打扫楼上。靠近刚才的二楼时，会有一辆载满增援的卡车出现，用榴弹或是手雷可以把他们一锅端，接下来沿途还能看到1辆这样的卡车，及时将它们炸毁可以减少正面不少压力。

除了硬碰硬一路杀过去之外，玩家还可以捡起敌人的防爆盾一路挡过去。对于玩家来说，防爆盾可以防御所有来自正面的攻击，但由于长度不足以覆盖玩家全身，因此要尽

量保持蹲姿移动。除此之外，手持防爆盾也可以发动格斗攻击，对普通敌人依然是一击必杀，但持盾的敌人则需要将其打出破绽（敌人会斜歪在地上），之后再补上一击才能将其干掉。



05 Takedown

电脑数：4

在搜查过程中遭遇了突然袭击，不仅几位警员被杀，嫌疑犯更疯狂的向玩家乘坐的车辆扫射，这里大家一定要尽快按键躲避，否则就会直接殉职。下车后与增援汇合，开始沿街追赶凶手。这里玩家不用太着急，只要跟随着同伴，就肯定能在小巷追上目标，接下来要做的就是打瘸他的狗腿，看他还跑不跑。

来到贫民区，这里的人显然很不欢迎玩家和他的小队。从平台跳下去之前建议大家先居高临下尽量多的干掉眼前的敌人，这样接下来的巷战会轻松一些。这里地形复杂敌人的位置分散，看似空无一人的小屋其实窗台后面就蹲着好几个，贸然跑出去很容易就被人干掉且还不知道自己是怎么死的。初期的战斗除了要小心不断变换位置或隐藏在屋顶的敌人外，还经常会有贫民突然从玩家眼前跑过去，注意，误伤了他们也是不行的。这片区域的中部某个房屋中可以找到电脑。

离开这片区域后会首次遇到狼狗，本作中被狼狗扑倒咬到的话同样会马上死掉，因此大家听到狗叫一定要多加小心——如果不幸被狗扑倒，看准它下嘴的动作按下右摇杆，可以救自己一命。

接下来的巷战虽然敌人数量相对减少了，但因为他们都把守在要道以及制高点，因此难度有增无减。榴弹用来对付把守路口的敌人很是好用，而对付从窗口突然出现的敌人就需要玩家谨慎小心或是记牢他们的位置了。转过一个拐角，玩家在前方可以看到一个带



有梯子的红色砖房，里面能够找到1台电脑，而位于它小路对面的房屋中还能够找到1台。

转过这里就将进入最后一个区域，远处的高楼上不仅会有敌人用机枪扫射玩家，更有RPG不断发射过来。除此之外，玩家还可以看到要抓捕的目标也在那栋楼上，千万不要把他打死哦。

最后一段的巷战敌人会处于更为有利的位置，玩家在前进的时候一定要多观察附近的屋顶，因为这里的敌人会躲在掩体后面很长时间不露面，玩家贸然前进的话很容易腹背受敌。在向右转过一个拐角后，玩家可以看到一辆正在燃烧着的汽车，进入汽车正对着的屋子（道路右侧），沿楼梯下去后可以在两张床的中间看到最后的电脑。

图示

① 遇敌位置

i 1 电脑位置

ACT 2 06 Wolverines!

电脑数：4

面对敌人大规模空降部队，负责本土防御的守军一时间陷入混乱之中，不过在总部的指挥与部署下，境内各个军区都展开了有效的反击，而玩家现在就与其中一支分队共同行动，前往小镇执行歼灭任务。车队前进不一会，就遭到了对方装甲车的攻击，此时的玩家缺少重武器，因此眼下的任务就是跟随小队成员改道小巷，迂回前进。沿途可以看到天空中无数空降兵侵入小镇，不过好在这一阶段并不会与敌兵正面接触，玩家只要不惊扰到沿路巡逻的装甲车，就可以安全到达目的地。在道路的尽头，装甲车会停止前进并从中出现4名敌兵，配合烟雾弹、手雷可以轻松搞定这里——附近还可以找到补充弹药的补给点。向右拐进入小巷，这里虽然有不少敌人，但他们大多都在后撤，因此只要先让同伴冲上去吸引火力，通过这里并不困难。停车场的战斗会很激烈，这里不仅有之前撤下来的敌人，更有他们的增援。友军的战斗力还是很值得依赖的，稳妥的战法就是利用小巷里众多的障碍物做掩体慢慢推进，而打爆停车场上的汽车能够快速削减这一区域敌人的数量。停车场左侧的小卖店柜台上能找到电脑，不过建议大家先不要着急冲进去，因为很有可能里面聚集有之前战斗的漏网之鱼，等友军友军清扫后再进去不迟。



接下来玩家要跟随小队穿过马路到达对面的餐馆，这里虽然枪声不断，但实际上玩家并不会成为敌人攻击的主要目标，而沿途的汽车也可以作为受伤时的掩体。到达马路对面后，在最左侧的建筑物中——门前停着一辆黄色的出租车——玩家可以找到1台电脑。根据指示进入餐馆后，玩家需要来到楼顶与小队成员一同坚守阵地，抵御分别来自两侧的冲锋。在楼顶可以找到自动防御机枪，玩家可以根据敌人的位置架设机枪，不过老兵难度下御敌效果并不明显，建议大家把机枪设置在楼梯口（这里一共有两个楼梯口），这样基本上玩家只用看紧另一处就可以很安全的熬过这段战斗——楼顶中央位置有弹药补给点，大家可以毫无顾忌的战斗。打退两波攻势后，敌人开始用导弹从空中攻击玩家，此时一定要尽快退回餐馆，否则会直接被干掉——之前的战斗中自动防御机枪没有被打坏的话，建议带到楼下，架设在中央的安全位置可以在接下来的战斗中帮助玩家。

面对再次出现的敌方增援，小队决定转移到马路对面的快餐店。沿马路往返巡逻的两辆装甲车很是烦人，运气好的话玩家可以在之前两波冲锋的敌人尸体上找到RPG，一车一炮解决掉它们，运气不好的话就只能看准装甲车的行进路线，强行突破了。除了装甲车外，敌人都聚集在目标地点的快餐店中，玩家可以沿着右侧安全到达马路对面，而此时如果拿着自动防御机枪的话，从侧面找个窗口架设好，接下来它和友军就会帮助玩家搞

定大部分敌人了。在快餐店的柜台上，玩家可以找到导弹控制器，利用它就能够从空中控制导弹攻击整个战区的敌人。不过此时先不要着急冲过去，因为当玩家进入快餐店时，会从后门和侧面的窗户冲入几名敌兵，而当玩家获得导弹控制器后更会有大批敌人向快餐店涌来，这一阶段，玩家就要隐蔽在安全区域，控制导弹摧毁这些不怕死的家伙——快餐店柜台里面就是很不错的隐蔽点，基本上友军会把冲进来的敌人都消灭，而如果自动防御机枪还在，那就更安全了。

消灭大部分增援后，小队准备返回之前的餐馆，然而轰炸将餐馆摧毁掉大半，我们只能寻找下一个据点。餐馆右侧有一家汉堡店，玩家蹲下可以从破损的大门进去，里面能够找到电脑；在目标建筑物的后门，玩家在垃圾箱上能找到本关最后的电脑。进入目的地后，会要求玩家掩护同伴搬运受伤的VIP，其实这里玩家完全不用管他，应该寻找安全地点为接下来敌人最后的冲锋做准备。控制导弹可以抵御初期敌人的进攻，不过很快便无法使用了。接下来的战斗建议大家像之前一样守在楼顶（同样有两个楼梯口），这样敌人的步兵基本就可以无视，而空中的先后出现的两架直升机，即便不用RPG或导弹，用普通枪械同样可以打下来。最后只要等到我方增援到来，并安全乘坐上吉普车，本关就结束了。

07 The Hornet's Nest

电脑数：4

随小队前进没多久就遭到了敌人的伏击，基本上前方扇形区域都有敌人，玩家在反击时一定要注意周围的安全。相对近距离的少数敌人，远处房屋顶部的敌人隐蔽性和威胁性都更大，建议大家移动前多观察。两侧的小棚也总是会藏有敌人，不过他们用来藏身的铁片其实是挡不住玩家的子弹的。这片区域还有不少油桶煤气罐，利用得当的话可以非常有效的杀敌。全灭敌人后先不要着急沿着大路往下走，路右侧的民房之间可以看到一个小门，进去后能找到第一台电脑。巷战同样非常混乱，除了攻击正面挡路的敌人外，玩家还要注意路边小楼上面突然出现的敌人——这里沿着地图左侧走，可以在沿途小棚的旁边找到电脑。接下来的战斗区域是一条笔直的小巷，正面以及两侧房屋中都有敌人，建议大家选择任一侧的房屋前进，这样不仅相对敌人数量少，玩家还可以从楼上攻击小巷上的敌人，支援同伴——需要注意的是，两侧房屋中敌人的数量都不少，而且经常会到处跑动，因此一定要确认真的没有敌人后再开始攻击小巷上的敌人，否则很可能被人偷袭。另外，这一区域中部位置，小巷右侧能够看到一幢铺着黑白格地砖的建筑物，进去沿着楼梯来到二楼，经过阳台可以来另一个房间看到楼梯，上去后就能找到第三台电脑了。



在小巷的尽头，又一批敌人出现。这里敌人的跑动会更加频繁，因此玩家一定要多观察前方的油桶后面是否还藏有敌人。转过路口又遇到敌人激烈的攻击，这条路上的汽车大多都还没被打爆，因此在隐藏的时候一定要小心。前进到一半的时候右前方会开来一辆卡车，车斗上的机枪很危险一定要尽快打掉。菜市场的环境更是复杂，透过铺面，敌人都可以攻击到玩家，不仅如此，铺面的顶部还会有敌人，因此这里的战斗绝对不能随便冲出去送死。在菜市场的中部，可以看到有好几处都有被关在笼子里的7只鸡放在一起，想获得"Colonel Sanderson"成就的话，就要在10秒内打死它们。

随后跟随队友前往空场等待直升机的接应，不过由于敌人的袭击而不得改变撤离地点。全灭空场处的敌人后不要着急随队友前进，正前方可以看到一栋红色的砖房，它的窗口处能找到本关最后的电脑。接下来在撤离过程中玩家从楼顶失足落下，醒来后就要一边躲避敌人的追杀，一边尽快赶往回合地点。

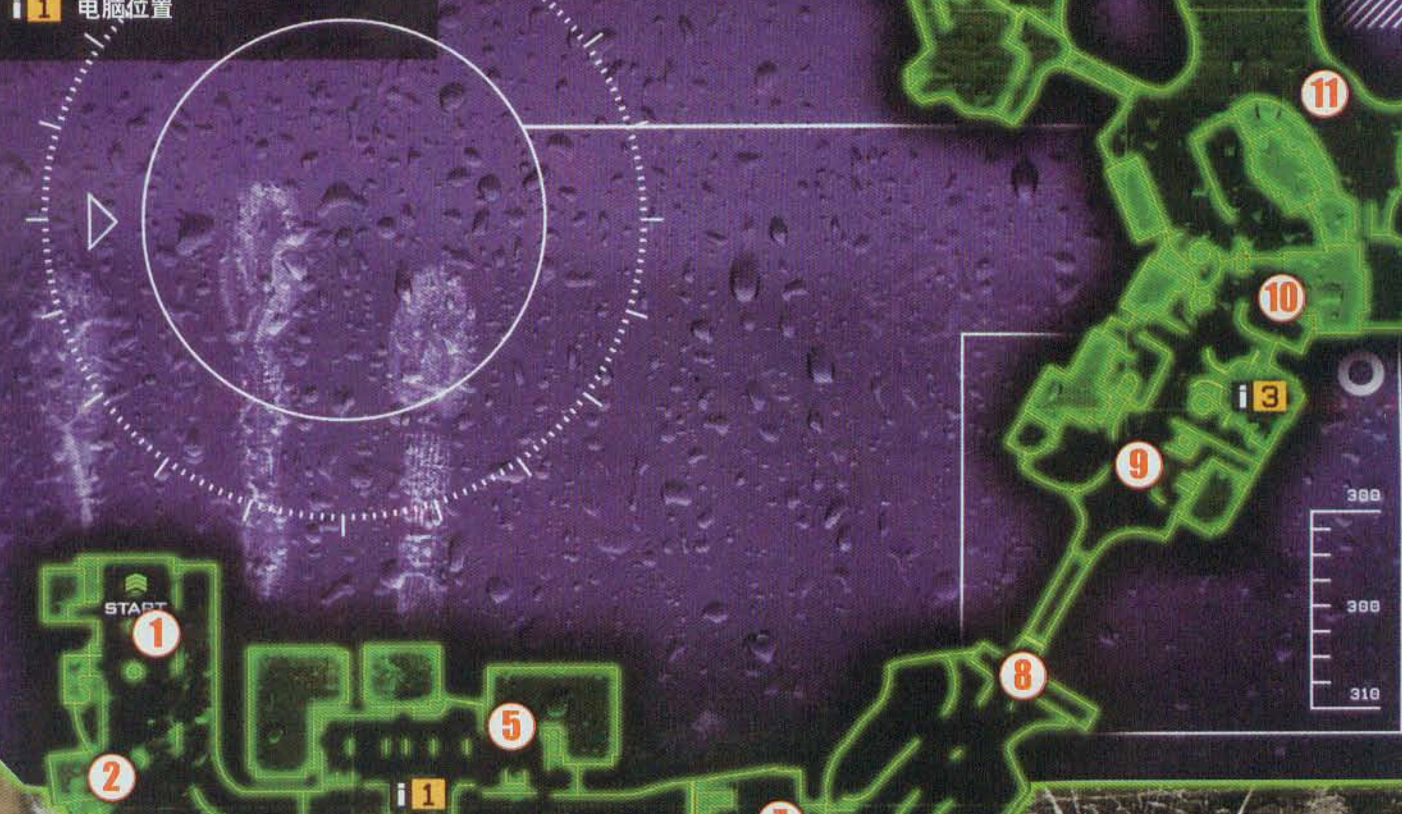


08 Exodus

电脑数：3

本关玩家需要在装甲车的掩护下消灭侵入城镇的敌人。沿途房屋中的敌人众多，单靠玩家会比较吃力，这里大家就需要呼叫装甲车进行火力压制。呼叫装甲车支援要先按右键调出激光指示仪，确认攻击方位（用激光束指向目标或是方向开一枪）后装甲车才会开始攻击的。装甲车会优先攻击其搜索范围内离自己最近的目标，因此玩家在指示攻击方位的时候一定要考虑到装甲车当前所处位置，否则有可能无法及时获得火力支援。每栋建筑物里都有敌人，因此进屋时一定要小心，最好是先让友军进去探路，等里面的敌人位置暴露后我们再进去结果他。在友军以及装甲车的支援下，沿着右侧玩家可以很顺畅的推进到公寓区。这里会有敌人的直升机带来增援，不过等他们顺着绳索降落到地面时，也只能成为装甲车的靶子了（直升机也是可以被装甲车打下来的）。敌人增援降下位置的旁边就是公寓区的办公室，里面可以找到本关第一台电脑。继续前进会来到公寓区的出入口，在这个像收费站一样的地方有着大量的敌人——尤其是两侧的房屋中。与其去跟他们拼命，大家不如找一处安全的隐蔽场所，召唤装甲车来完成大部分工作，而右侧的房间中还可以找到第二台电脑。地图右侧可以找到弹药补给点，如果沿途捡到附带榴弹发射器的武器，在这里可以补充满弹药，这样清扫面前的房间就简单多了。

过桥进去下一个战斗区域后，建议玩家先找到安全的隐蔽场所坚守一段时间，等身后的装甲车赶上来后再继续前进。沿途的房屋虽然没有



必要都清干净，但老兵难度下还是建议尽量全灭敌人，毕竟前方打得正酣，突然被人从后面偷袭的感觉很不爽。道路右侧某个别墅车库停着一辆黑色轿车，此屋的二楼可以找到本关最后的电脑。在道路的尽头是敌人据守的别墅，整个建筑物分地下车库以及一层、二层。装甲车的正面火力压制已经无法有效消灭敌人了，不过初期还是应该让它帮忙尽量削减别墅敌人的数量。等到装甲车不再攻击后，玩家进入别墅，此时敌人大多集中在二层，由地下车库的楼梯慢慢前进，消灭躲藏着的敌人后，别墅基本就算安全了。接下来从别墅后门出去，用激光指示仪为友军导弹指示远处两个防空高炮的位置。最后，跟随指示来到目的地，在地下室拿到文件后本关结束。

09 The Only Easy Day...... Was Yesterday

电脑数：3

恐怖分子不仅占据了油井平台，更将那里的工作人员抓为人质，玩家的任务就是救出这些无辜的平民，夺回油井。如同电影里经常出现的桥段一样，最初玩家要从海面靠近并干掉放哨的恐怖分子，而来到楼上后还要用装备消音器的武器干掉一个家伙。在第一所人质屋，各就各位后玩家在门上安装小型炸药。炸药炸开人质屋的屋门，此时玩家进入慢动作模式，在此模式下时间会变得非常缓慢，玩家要利用这个机会快速击毙人质屋里的所有恐怖分子——需要注意的是，子弹的射速也会变慢，当玩家攻击目标后要



经过一段时间才能杀死敌人，此时尽量不要看到敌人没有应声倒下而补上几枪，因为有可能会误伤屋里的人质。

搞定这里后跟随同伴沿楼梯继续前进。在来到上面一层时可以在左侧的工具架上找到1台电脑。这一层的人质屋相对难度有所上升，因为无论玩家选择从哪个门突入，除了准备攻击的敌人外，都将看到两个敌人即将对人质下手。一定要在第一时间攻击这些打算撕票的目标，而攻击时一定要小心不要误伤目标身边的人质。我方的救援行动终于惊动了恐怖分子，为了应对油井最上层下来一队敌人，玩家要在人质屋恐怖分子的尸体上安装炸弹制造陷阱。建议大家来到远处平台上面等待战斗的开始，这里不仅视野好，更能找到一把狙击枪。看到敌人的搜索队先不要急着引爆炸弹，耐心等待同伴的提示，这样可以对敌人造成最大伤害，接下来的战斗玩家可以跟在同伴身后放放黑枪什么的，或是专门负责那些躲在远处掩体后面的敌人。栅栏门打开后，右侧楼梯旁边的工具间里可以找到1台电脑。

接下来的战斗中敌人会藏身在满是蒸汽或烟雾的区域，只有用附带热能探测瞄准镜的武器才能够清楚地观察到他们的位置。这里的战斗不仅敌人数量多，而且中途还会出现武装直升机。虽然平台上可以找到火箭炮或RPG，但如此混乱的场面很有可能令玩家的攻击无法命中，而如果被步兵和直升机两面夹攻，等待玩家的基本就是死。这里建议大家登上这一层后，马上带队友进入右侧的房间。敌人只会从正面的入口进屋，玩家只要守住入口一段时间，等同伴陆续到位后，战况就会比较稳定了。此时玩家从武器堆上拿起对空导弹，由刚才进来的入口处就可以很安全的击落讨厌的直升机。

沿途的遭遇战玩家可以选择从正面突击或是经楼梯从二层突袭，需要注意的是从二层走的话，在下楼梯时记得去楼梯后面拿本关最后的电脑。来到油井的最上层，目标人质屋就在不远处，但这里不仅有大量的恐怖分子拼命攻击玩家，他们还会不断制造烟雾，覆盖几乎整个区域。除了正面靠近的敌人外，两侧同样会有敌人包抄玩家，因此建议大家抢先控制住右侧区域，这样敌人只可能出现在自己的正面或左侧，防止被人两边夹击。清理完平台上的敌人后，换上附带热能探测瞄准镜的武器，开始定点清除二楼窗口的恐怖分子——下层平台的楼梯口旁可以找到。最后的人质屋虽然没有撕票的恐怖分子，但会有个敌人拿着刀子直接扑向玩家，除此之外整间屋子都安装了大量的炸弹，因此玩家在攻击时一定要格外小心。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

10 The Gulag

电脑数：4

在空军的配合下，玩家所在小队搭乘直升机低空突袭了敌人如同城堡般的监狱。首先要做的就是干掉城墙上那些拿着RPG的杂兵，以及打算启动防空武器的家伙——这里的战斗基本都不会伤到玩家，因此大家在狙击的时候不用太着急，稳扎稳打就可以。

到达地面后快速寻找掩体，因为此时玩家的正面有右侧都有大量守军，而其中还有几个狙击手很是要命。贴着营房先干掉右侧屋顶的敌人后，我们就可以换狙击枪慢慢收拾正面的守军了。我方的直升机会帮助玩家打退入口处的敌人，不过真正威胁到玩家的还是远处二层的狙击手，玩家可以等局面稳定后找到并干掉这个家伙。到达亮着红灯的监狱入口，玩家可以铁门对面的楼梯连着个小门，进去后就可以找到本关第一台电脑。

前往中央控制室的路上会遇到小股敌人的抵抗，不过同伴基本上都会帮你搞定。到达圆形的控制室时，外围操作台上可以找到1台电脑。跟随同伴来到环形的监狱区，会马上与敌人正面交火。由于地形原因，建议大家贴着左侧杀敌，而遇到隐蔽的敌人，调整一下自己的位置就可以从其他角度看到蹲在那里的目标。途中会因为铁门挡路而无法前进，只要玩家靠近铁门，控制室的同伴就会帮我们打开。

到达下层的武器库时，我方会被敌人从多个角度攻击。此时建议玩家拿起墙角的防爆盾，找个死角蹲下来守一阵子，只要注意身后不要露出破绽给敌人，撑一段时间等发生开门的情节后，我们就安全了。继续前进时即便敌人的火力更猛，但防爆盾在手基本是没有问题的，经过第一道铁门时，右侧房间（里面全都通信器材）里可以找到1台电脑。在道路尽头，玩家要利用绳索到达最下层，而此时同伴提醒玩家装备夜视仪(方向键上)。接下来的战斗部分，大家如果想偷懒的话就装备防爆盾后蹲在通道中间吸引火力，之后就可以等同伴干掉这里的所有敌人了。

类似前一关救人质，玩家需要爆破墙壁对敌人发动突袭。慢动作模式下建议大家不要马上干掉左侧的两个敌人而是尽量多的攻击正面通道的目标，因为这样会结束慢动作模式。接下来玩家的目标就是强行突破这段区域，到达其后方的目的地。同样的，用防爆盾可以很安全的带我们来到这一区域的中间部分，此时前方会出现敌人的防爆盾小队，无论是玩家还是敌人，连续受到两次近身攻击就完蛋了，因此要么用榴弹或手雷炸出一条血路，要么利用区域间的墙壁做掩护将防爆盾小队逐个揍死。从缺口跳下去后便不会再遇到敌人了，在道路尽头炸开墙壁，会找到我们要营救的同伴。此时整个监狱开始崩塌，玩家要跟随小队尽快撤离这里。开始撤离前记得去拿左侧工具架上的电脑。



11 Of Their Own Accord

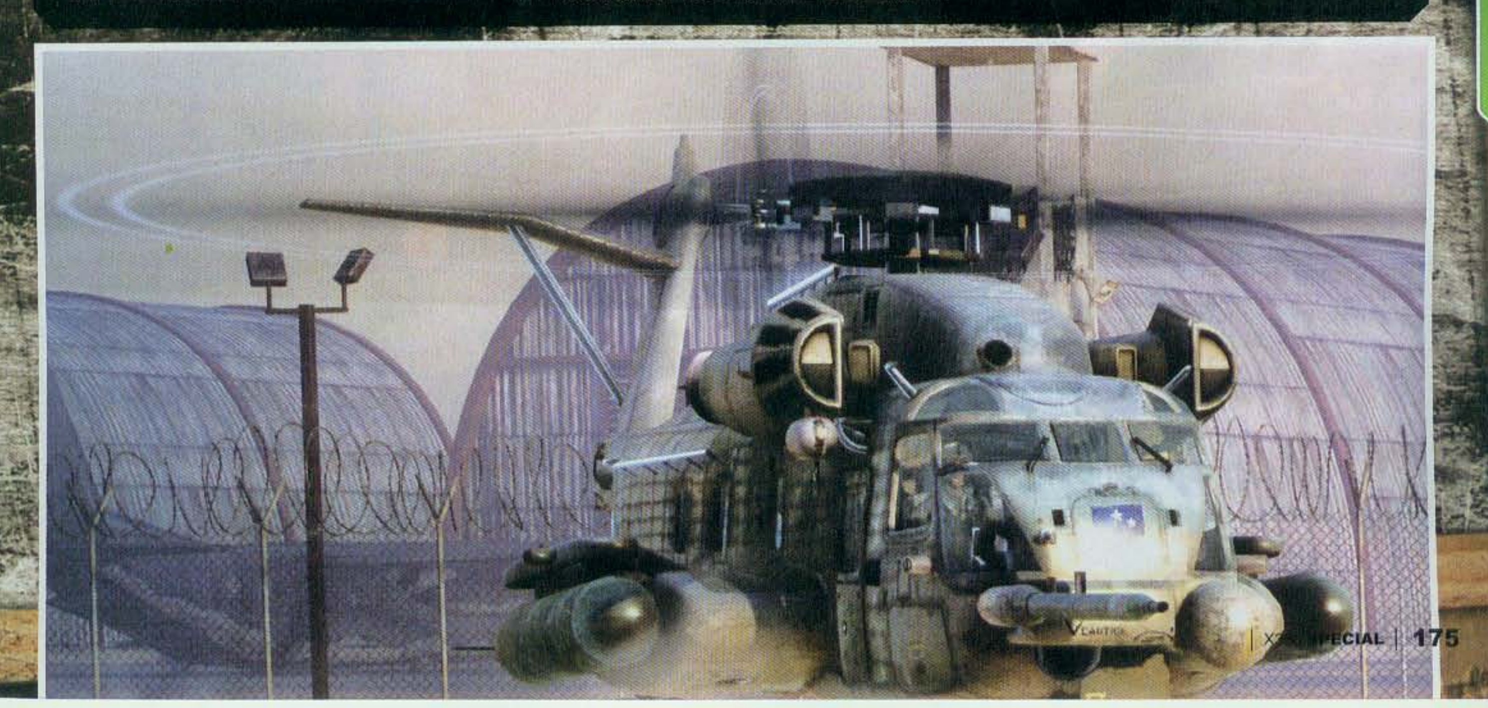
电脑数：2



正面突破的存活率极低，我们应该沿着地图右侧可以相对安全的到达战斗区域。进屋后一层和二层到处都是敌人，建议大家主要攻击二层的目标，一层的敌人还是可以放心交给身边的友军的。第一次右转后可以在通道左侧看到门不断开关的电梯，跳过挡路的尸体进入电梯，在门旁边可以找到1台电脑。接下来的战斗虽然敌人众多，但可怜他们都聚在狭小的房间里，因此使用榴弹就可以轻松通过——花园里有弹药补给点，所以使用榴弹时不用客气。

跟随同伴一路来到楼上，沿途遇到的敌人基本都不需要玩家自己动手。在二楼的阳台上看到敌人准备启动对空导弹，干掉周围的守军后，玩家要亲自上前安装炸弹。在这里楼道的拐角处，会有一名敌兵从门缝向玩家射击，把他击毙后进入他藏身的小隔间，里面能够找到本关最后一台电脑。继续前进来到上面一层，此时会发现一小股敌人正在这里布置防御。此时他们并没有发现我们的存在，而敌人是沿着楼道左右两边分布，因此建议大家用榴弹或手雷快速清理掉一边的敌人，之后等友军与另一边的敌人交火后，绕到他们身后夹击。需要注意的是，这里房间基本都是相互连通的，因此敌人的跑位会更难预测，即便一开始玩家的奇袭成功，接下来的扫尾战斗也绝不能大意，尽量等待身后的友军跟上再一同行动。

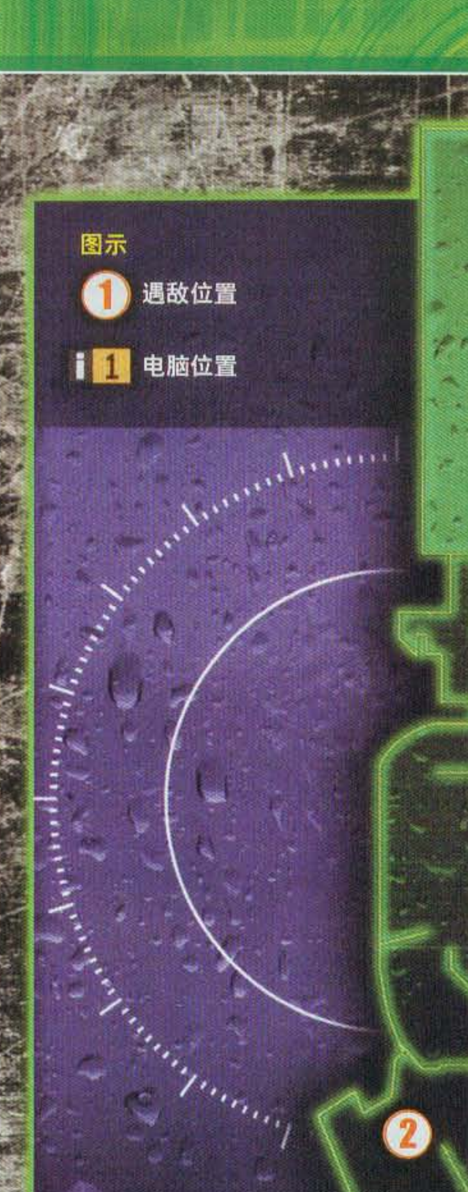
最终我们来到了有着敌人大量导弹兵的阳台，二话不说赶快干掉这些家伙，避免我





方部队继续出现伤亡。从他们手中可以拿到导弹发射器，而此时会指示玩家用阳台一角的狙击枪消灭屋外的步兵。需要玩家狙击的是远处肩扛着导弹发射器的敌兵，因为装备有热能探测瞄准镜，即便是黑夜之中目标也可以看得非常清楚，只不过因为距离较远，因此攻击移动目标时还是要考虑到提前量。接下来的任务就是与友军一同守住这个阳台。这里的入口虽然只有一处，但大量敌人一起冲进来也是很危险的，建议大家捡一把装弹量极高的Striker霰弹枪守在门的一侧，看到友军漏人进屋后再开枪。如果被敌人的闪光弹闪到也不要慌，不要去调整方向，而是冲着原本门的位置开枪，这样就可以保证在玩家恢复视力这段时间里依然守住门口。坚守一段时间后任务会变为摧毁屋外敌人的直升机和装甲车，需要注意的是，导弹锁定前需要瞄准目标一定时间，而发射后也要经过一段时间才能继续瞄准、攻击下一个目标。

完成任务后玩家需要在时间内到达屋顶与直升机汇合，沿途只需要注意在最初上楼的时候，左侧的房门会突然被炸开，随后会有敌人出现。登上直升机后，玩家就要控制机枪扫射沿途看到的任何敌人——这一段可是很容易获得"Drive By"成就的。最后剧情需要玩家的直升机会被击落，而接下来只要撑过一段时间后本关就结束了。





12 Contingency

电脑数：3



与同伴汇合后朝公路前进，在看到眼前出现的巡逻队后注意要及时隐蔽，因为马上会有两辆吉普车朝玩家方向开来。让过吉普车后，公路两旁有几组岗哨，玩家由近至远逐个狙击敌人（同伴会攻击每组岗哨的另一个目标），全灭5人加1狗的岗哨后，安全通过大桥。继续前进来到路口，被装甲车发现后要迅速跟随同伴逃进右侧的树林，注意这里不仅要躲避装甲车的攻击，还要注意被打断落下的树干。

逃跑一段距离后装甲车就不再会威胁到玩家了，然而很快会有一组搜索队由道路前方向玩家位置靠近，此时要尽快趴到右侧的树丛中，等待他们通过后再继续行动。继续前进会遇到三人一组的岗哨，同伴提示玩家要么从右侧悄悄溜过去，要么一个人干掉他们。在他们附近可以看到一个挂在树上的降落伞，伞下面就有1台电脑，因此想拿电脑的话还是干掉这三个倒霉的家伙比较稳妥。接下来的一个区域，前方分别有1人加1狗以及2人一组共两个岗哨，根据同伴的提示，玩家负责较远处的两人，快速击毙他们，才能继续安全上路。紧接着在路口处会有一组3人加2狗的巡逻队，安全起见还是应该与同伴一起干掉他们，免得后面节外生枝。

在山坡上虽然可以发动导弹，但剧情要求会被击落。接下来就要进入小镇与其他友军汇合——路边箱子上可以拿到附带心电感应器的机枪，对于确认敌人的位置很有帮助。很快玩家就可以再次控制导弹攻击地面的敌人，不过





每次攻击都要间隔一点的时间，是躲在安全的角落利用友军和导弹全灭目标，还是借助心电感应器猎杀敌人，就看玩家自己选择了。

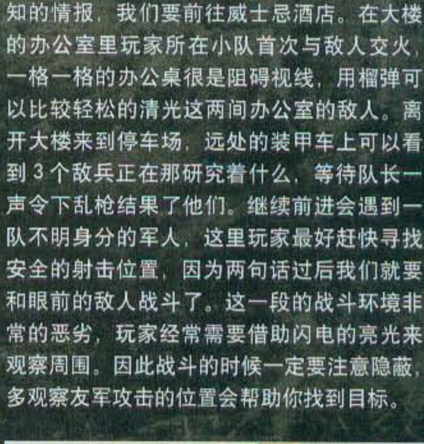
沿路前进很快就来到了敌人的基地附近，武装直升机、装甲车以及门口的一堆守卫，玩家可以选择自己不擅长对付的目标发动导弹攻击。首轮攻击后基地响起了警报，此时玩家需要在时间内到达指定地点。一路上尽量不要过多的与敌人纠缠，看到导弹准备就绪后就找个安全位置控制导弹为自己开路。基地左侧的仓库算是比较理想的路线，里面的敌人不多，而且可以躲避基地上空的武装直升机以及装甲车的攻击，除此之外在出口附近的货架上还有1台电脑——离开仓库后，基地左侧的停机坪上也可以找到电脑。

13 Second Sun

电脑数：0

强大的冲击波令整个战区的电子器械完全瘫痪，敌我双方的直升机纷纷坠落于地面，玩家被救出后跟随仅存的几位队友转移到街角一栋建筑物内避难，过马路的时候一定要小心左侧会有直升机向这边砸来，躲慢了的话就直接玩完了。在屋子里整备好身上的武器装备，与指挥中心失去联系的现如今，只能前往最近的集合地，在那里应该可以与其他幸存者汇合。沿途到处都是汽车的残骸，道路两旁残缺不齐的建筑物在火光的映照下格外显得令人胆寒。道路右侧房屋中的弹药补给点旁可以找到一把M4A1，由于初期玩家手中武器的激光瞄准仪已经失效，这把相对落后的武器反倒能发挥作用了。

在大楼前遇到了一个联络兵，根据他所知的情报，我们要前往威士忌酒店。在大楼的办公室里玩家所在小队首次与敌人交火，一格一格的办公桌很是阻碍视线，用榴弹可以比较轻松的清光这两间办公室的敌人。离开大楼来到停车场，远处的装甲车上可以看到3个敌兵正在那研究着什么，等待队长一声令下乱枪结果了他们。继续前进会遇到一队不明身分的军人，这里玩家最好赶快寻找安全的射击位置，因为两句话过后我们就要和眼前的敌人战斗了。这一段的战斗环境非常的恶劣，玩家经常需要借助闪电的亮光来观察周围。因此战斗的时候一定要注意隐蔽，多观察友军攻击的位置会帮助你找到目标。





图示
1 遇敌位置
1 电脑位置
START
END



END
1
2
3
4
5
6
7
8
9
START

图示
1 遇敌位置
1 电脑位置

14 Whiskey Hotel

电脑数：2

沿着地下通道，我们来到了已经被敌人占领的白宫前。看到灯火通明的白宫，说明那里的后备电源系统并没有被先前的冲击波所摧毁，而运气好的话在里面还能找到可以正常工作的通讯器材，现在的当务之急就是与指挥中心取得联系，恢复瘫痪的指挥系统。在通道出口附近可以找到已经架设好了的机枪，玩家在冲过去之前最好在那里多打死一些白宫二楼的狙击手。通往左侧建筑物的道路异常艰辛，这段路上几乎没有什么可以用来藏身的掩体，玩家如果不想被当成活靶子打，就一定要选择地面上的弹坑作为路线的中转点，而临近左侧目的地的时候那边又会有更为激烈的攻击，玩家要做的就是先躲在残骸或是树桩后面，确认战场形势后再开始移动或射击。左侧区域的直升机残骸可以为玩家提供足够的遮挡，稍作调整之后就要开始与敌人硬碰硬了。先按照指示打灭对面的探照灯以及干掉二楼的几挺机枪，接着沿地图左侧，利用直升机、战斗机以及吉普车的残骸做掩护慢慢靠近目的地。当到达屋前的矮树丛时不要着急站起来，等同伴陆续跟上并开始进屋后玩家再行动就会安全很多。



来到总统办公室，等待同伴开门后室内战开始了——出了总统办公室的门之后，左手边可以看到一张黑色的沙发，上面可以找到本关第一台电脑。新闻发布室以及其外围的花坛到处都是敌人，如果之前还剩有榴弹的话这里就能派上用场了。另外，来到外面的花坛向正面楼顶看，会有3名敌兵沿绳索向下滑，打掉他们就可以顺手获得“The Harder They Fall”的成就了。

好不容易逐渐控制了这里的局势，坏消息传来，为了消灭入侵的敌人，恢复战力的空军将在2分钟后实施对地轰炸，玩家要赶在被自己人炸死之前到达楼顶，制造烟雾告知飞行员这里有友军。伴随着悲壮的乐曲，玩家要跟随队长一路杀上楼去，沿途的敌人尽量快速干掉，时间拖久了将会对玩家十分不利。这一阶段的战斗大家不要吝惜手中的弹药，遇到与敌人正面相持的状况，记得用闪光弹夺取进攻的先机，最后到达楼顶时不要忘记启动手中的烟雾发生器哦。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

图示
① 遇敌位置
i 1 电脑位置

15 Loose Ends

电脑数：3

雄赳赳气昂昂地往前没走几步，我们便跑进了敌人布下的地雷阵——进入慢动作状态后要马上趴下，这样才能逃过一劫。第一轮爆炸后便不用再担心踩雷了，而此时敌人会在我们的正面以及左侧出现。正面的敌人不用太在意，因为马上他们就会被笼罩在烟雾中，除非你人品极其不好，否则很难会被打中。沿着左侧的岩石、分布着很多敌人，初期拿着RPG的很容易对付，后面就都换成身穿伪装服的狙击手，因此多观察一下，看到狙击镜的反光后确实把狙击手打死了再继续前进。这段战斗玩家可以沿左侧或右侧两条路前进，左侧的好处就是基本不用理会狙击手，但后半部分会暴露在正面敌人的枪口前，右侧路线则可以轻松搞定正面烟雾里的敌人，但后期的狙击手算是对玩家的考验。



离开这片战场靠近公路的时候，会由前方开来两辆坐满敌兵的吉普车，这里玩家不用管他们，很快我方的导弹便会照顾这些人了。来到别墅门前，还有还会有两辆吉普车带来敌人的增援，用手中的榴弹可以在他们下车的时候轻松清场。接下来玩家可以选择三个突入点的其中一个，门被炸开后玩家要在敌人反应过来前干掉房间里的目标。需要注意的是，这里的战斗无论选择哪个突入点难度都基本相同，而全灭初期房间的敌人后，会从其他房间赶来更多的增援，因此进屋后先不要着急试用眼前那一排排的枪械，而是应该先找个安全的角落等待敌人陆续过来送死。

清理完1别墅1层的敌人后，玩家还需要分别前往二层和地下室。二层楼体右侧的厕所里会埋伏着1个敌人，上楼后一定要小心。二层有一处被锁死的门需要玩家将其炸开，里面的敌人一部分藏在正前方的桌子后面，另一部分一开始则隐藏在右侧的墙壁后面。除此之外，屋里可以找到1台电脑。楼下的拐角处也有一名敌人把手，闪光弹什么的可以帮助玩家轻松搞定他。这里有两处需要爆破的门，其中一处是别墅的武器库，里面会有两个负隅顽抗的家伙以及1台电脑——武器架上的WA2000是附带热能探测

瞄准镜的狙击步枪，对于后面的战斗会有所帮助的。另一处炸开门后会看到3个逃兵正准备跑出别墅，干掉他们之后别忘了顺着屋外的小路走到湖边的船坞，那里有最后一台电脑。

找遍了整栋别墅，目标人物并不在这里。不过好在敌人给我们留下了电脑，接下来的任务就是在破解电脑资料这段期间坚守别墅，阻止敌人靠近电脑。初期玩家还可以用狙击枪站在窗口打靶，很快大量的敌人会分别从别墅的3个入口进攻，此时建议大家躲在客厅左侧的沙发后面，这样不仅能够令敌人只会出现在自己的前方，更主要的是能够随时监视电脑，防止敌人靠近后中断数据的破解。另外，在别墅各个通道处安放Claymore也能起到一定的防御作用，最起码大家可以拿它当作是敌人进屋后的警报。WA2000这类重狙很适合蹲在角落守口，高威力保证无论玩家命中敌人哪里都可以一枪毙命，而热能探测瞄准镜更令敌人的烟雾弹或是爆炸产生的烟雾完全无效。如果不小心被敌人靠近电脑中断了数据的破解，就需要玩家亲手重新启动程序。千万不要傻呵呵的跑去按开关，观察一下环境或是朝左右扔颗闪光弹，都可以帮助玩家活着完成任务。

拿到资料后就要撤退到指定地点。此时玩家的前后都有大量敌人出现，这里建议大家从正门出去后沿着最左侧前进，在铁板与铁丝网形成的夹角处，有岩石可以作为掩体。等Ghost跑过去后就会看到一大堆追兵紧随其后，接下来被他单人干掉大部分。这时身后基本就算安全了，下坡处正面还会再出现一波增援，手里有WA2000的话，用热能探测瞄准镜就可以安全的为自己开出一条路了。



16 The Enemy of My Enemy

电脑数：2

正规军与恐怖分子的大混战，玩家则是不属于两边任何一方的第三方——也就是说这一关没有同伴可以依靠，战场上所有移动的物体都有可能是你的敌人。首先还是应该去拿本关第一台电脑，玩家初始位置的前方可以看到一架残破的运输机，从机头部位进去后电脑就在左手边。本关的战斗很是复杂，两边双方会打得你死我活，而一方一旦发现玩家，就会带领这一区域的所有同伙一起攻击玩家，因此比较稳妥的办法就是躲在战区外围，一边用带消音器的武器暗杀掉落单的敌人，一边等待两拨人自相残杀。不过这里并不是叫玩家等他们自己结束战斗，反而趁着这帮人忙着互杀的时候玩家更容易趁乱溜过去。沿途会遇到吉普车、直升机以及狗等增援，不过大部分另一拨的人会帮玩家搞定的。

来到一处高坡，下面全是打做一团的人，确保了身后的安全，这里玩家可以用狙开出一条前进的道路。建议大家选择右侧路线，可以看到临近区域中央道路的位置上有一个机身残骸可以用来喘口气，而远处斜坡上的飞机头里同样位置还能够找到1台电脑。靠近中央道路时，会看到原本处于劣势的恐怖分子突然涌上去一大片人，直接压倒了对面斜坡上的正规军，玩家只要躲在机身残骸里狙掉剩余的敌人就可以安全的过马路了。在最后部分，玩家会看到同伴开着车赶来救我们，不过此时必经之路上很有可能还残存着一辆装甲车，稍等一下就会有人帮你炸翻它，剩下的就是用闪光弹开路，赶在时间结束前坐上汽车。最后的汽车追逐战看上去很激烈，但其实并不需要玩家非常精准的干掉每一个追兵，真正关键的还是在最后一定要将车准确地开进运输机，其他的你就当是在做特技效果就是了。

图示
① 遇敌位置
i1 电脑位置



17 Just Like Old Times

电脑数：4

经历过4代的玩家对于本关一上来的"沙中藏人"已经有了免疫力了，而本关也不是纯粹的狙击关，因此大家可以放心的打个痛快。最初会遇到山坡下一大堆的敌人，稍等一会会有一堆巡逻兵离开视线，此时把握好同伴的开枪时机，玩家要尽快干掉剩下的敌人——这里要注意的是打得慢并不要紧，但如果打得不准，就很有可能惊动刚才离开的巡逻兵，被人打被狗咬可是很难受的。轻松狙击掉剩下的2人加1狗后，沿右侧的山崖利用绳索向下滑，在即将落地的时候记得使用近身格斗干掉眼前的目标。

进入洞穴后，尽量避免与敌人发生战斗，而前进了没有几步同伴就提醒玩家巡逻队正向这边走来，要尽快跑到左侧隐蔽。稍等一会，那一大堆的敌人就会离开，此时玩家可以选择干掉显示器前面的敌人或是等他抽完烟后离开——他右侧的通道里可以找到1台电脑，因此他多半有可能被你干掉。跟随同伴沿洞穴左侧慢慢潜入，右侧区域有大量的敌人岗哨，因此在移动时候不仅要多观察周围环境，更是要尽量放低身体，不要随便的跑动。在接近一处铁门的时候，会从正面出现两名敌兵，同伴会在倒数后攻击右边的一个，左边那个就要交给玩家负责了。进入下一区域后，敌人为了搜寻我们，不仅关了洞穴里的灯，更是派出大批守卫，潜入任务到此结束，接下来就是真刀真枪的跟他们干仗了。此时玩家可以装备夜视仪，不过说实话这里的环境还没有伸手不见五指那么严重，再加上有不少火堆之类的光源，感觉带上夜视仪后反而看不清了。敌人的位置很好判断，只要沿着他们瞄准器的光线就可以，不过此时玩家处于近乎被包围的状态，建议大家尽快将正面的敌人前灭掉，之后一边防御从后方绕过来的敌人，一边看准机会继续前进——另外，即将出洞的时候右手边可以找到一台电脑。

悬崖边的小道上，敌人把守住了正面的通道，玩家要利用沿途捡到的防爆盾正面突破吸引敌人的火力，同伴会在身后帮我们干掉敌人。只要拿着防爆盾慢慢蹲着走就会很安全，唯一要注意的是几处需要拐弯的地方一定记得调整盾的朝向，敌人是不会放过我们的侧面的。

进入下一个区域，敌人首先会从右侧出现，这里除了普通步兵外，还有手持防爆盾的，普通攻击拿他们没有办法，不过好在他们的移动速度很慢，玩家可以先专心收拾其他人，等只剩盾兵后再装上之前的防爆盾跟他们死磕——当然，他们沿途旁边的油桶也是可以利用一下的。接下来的区域同样是普通兵加盾兵，只不过这里会有烟雾弹覆盖对面的敌人，玩家要么用附带热能探测瞄准镜的武器（掩体附近可以找到），要么就躲在墙角安全的地方等烟雾散去。右侧的通道有时会有敌人跑过来偷袭玩家，我们也可以利用这里作为突破口，不过一定不要忘记拿这里的电脑。

来到指挥室门前，炸门而入前记得先检查一下手中的武器，千万别拿着狙击枪、霰弹枪什么的进去，因为里面不仅敌人多，更主要的是到处都是炸弹，一不留神就可能跟里面的敌人同归于尽——拿着防爆盾进去也是不错的选择，蹲下后就看同伴百步穿杨了。这里有个满是易拉罐的桌子，上面有本关最后一台电脑。

协助同伴开启洞口大门后，迅速逃到外面，一阵轰炸过后进入下一个区域，这里的战斗比较麻烦，敌人不仅会从正面与左侧包围玩家，刚刚被炸得一塌糊涂的场地，能给玩家提供掩护的地方又很少。防爆盾又成了安全保命的一大神器，手举盾牌尽量靠近右侧，懒了的话就等同伴慢慢清关吧——想有效率的话，大家可以拿着盾牌各处转转，吸引到敌人的火力后，同伴会打得更准更积极。

18 Endgame

电脑数：1

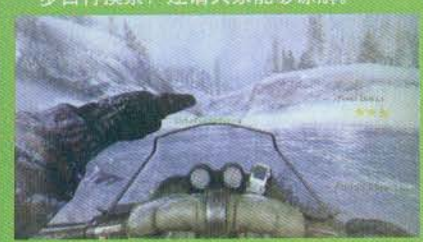
上船前记得拿左手边的电脑。接下来的追逐战玩家主要是控制快艇躲避空中的攻击，两旁的追兵以及正面的守军不用太刻意去杀，只要保证道路通畅就可以。中途会有一些地方转弯的角度较大，要想顺利通过一定要提前松开油门，一昧的横冲直撞只会让玩家很快身处险境。后期的大桥玩家要看准桥洞的位置，撞上桥柱的话很有可能还没等玩家调整好快艇就直接被击毁了。如同4代一样，最后部分即精彩又极具演出效果，这里就不再多说，留待玩家自己去品味吧。





特别行动模式过关指南

虽然这一模式支持两位玩家合作，但实际情况却是很多关卡如果是单打的话会更加简单。双人合作的好处是能够相互照应，且在被敌人"打死"之后还能由同伴救活，但相对的自己本身的耐弹性明显下降——原本老兵难度单打情况下身中三弹还可以满脸是血的继续跑，双人合作的话差不多两枪就得躺地上等同伴过来了。因此本次主要以介绍各关卡单打的要点和注意事项为主，适合双打的关卡将会单独推荐。此外，为了能够保证即便是第一次端枪上战场的新兵也能顺利完成特别行动模式，下文提及的打法基本以"安全"为优先考虑，因此效率第一的玩家可能需要进一步自行摸索，还请大家能够谅解。



ALPHA MISSIONS

THE PIT

不同于流程中的训练关，由于不存在命中率这一要素，因此大家可以不用刻意去瞄准每一个目标。初期的两批目标基本都可以直接命中，屋顶两个靶子大家可以通过举枪时的辅助瞄准功能快速将准心移到它们身上。唯一要注意的就是在打屋前那个移动靶的时候一定要小心不要误伤了旁边的人质目标。进屋后建议直接换手枪而不是上弹——进屋前轻机枪的一梭子子弹应该是用不完的——后面部分的靶子都属于近距离，因此手枪就足够了。从楼顶跳下时上弹可以令整个过程更加流畅，而最后部分左侧和右侧的靶子都是可以一枪打两个的。



*DVD影像收录

SNIPER Fi

敌人全都是从正面向玩家靠近，因此躲在初始位置平台的障碍物后面可以轻松干掉前期的大部分敌人。从第二批开始玩家可以在平台上拿到导弹控制器，这种武器不仅可以由玩家手动控制导弹命中目标，其爆炸范围与威力也相当惊人，即便是在吉普车和卡车附近爆炸也能将其摧毁。从第三批敌人开始，狙击已经很难快速削减敌人数量了，稳妥起见玩家应该以导弹攻击为主。平台上能够找到附带有心电感应器的M240机枪，玩家可以借此探测到平台附近敌人的位置。接下来要做的就是躲在安全的角落，用导弹慢慢轰了。需要注意的是，平台左右两边各有一个楼梯，建议玩家多观察心电感应器，当发现有亮点出现在自己附近的时候就举枪瞄准楼梯口，等他们自己上来送死。除此之外，偶尔还会有敌人扔过来手雷，由于平台位置狭小，所以玩家一定要尽快做出反应，将手雷捡起来扔回去。



O Cristo Redentor

地形复杂是本关最大的难点，玩家在寻找掩体的时候一定要注意附近的窗户，否则很可能在关键时候被突如其来的黑枪所害。初始位置附近的货车上玩家可以找到配有心电感应器的AA-12，能够提前得知敌人位置后，基本上巷战就没有什么问题了。建议每次进入小巷前先多观察下屋顶，有些敌人是会很耐心的窝在楼上半天不露面的。另外还要注意大部分敌人都不会长时间躲在一个位置——尤其是战斗初期，经常会有远处位置的敌人主动从侧面接近玩家——为了避免被敌人包抄到身后，玩家除了多留意心电感应器之外，自己也要多更换射击位置。最后要解决的就是打狗，AA-12对付连续袭来的3只狗是没有问题的，不过前提是玩家听到狗叫声后一定要尽快找好位置迎敌，初始位置可以拿到Claymore，提前设置出一个雷区也是个不错的办法。另外，要想获得三颗星，最多只能误伤3人，稳一点还是必要的。



EVASION

难度的不同决定关卡中敌人的警觉性以及玩家的耐弹性。本关敌人配置与故事模式中的Contingency基本一致，因此双人合作相对会简单一些。隐蔽在右侧躲过第一组敌人后，前方会出现一组人狗和一组双人，切记一定要先干掉较远处的双人，否则很可能会因为狗的惨叫声引来杀身之祸。干掉这两组敌人后前方是条小路，此时会有三人加两狗被激活开始由左至右巡逻，不过因为他们的移动速度较慢，只要玩家行动迅速，完全可以赶在他们之前通过小路。随后沿路在正面会有两人挡路，迅速将其击杀——身后的三人加两狗正朝玩家位置移动中——随后尽量





贴右侧前进，如被左侧远处的敌人发现，马上闪光弹伺候，而前方最后两名敌人也可以同样将其闪晕，玩家只要迅速跑到悬崖边滑下就大功告成了。连续狙杀双人是过关的关键，枪法不好的玩家尽量第一个人一枪毙命，随后马上对另一个目标连开两枪，只要都命中基本就不会被他叫来增援了。另外，如果有玩家想要搞真正的潜入作战的话，DVD 中收录有相应路线的影像，供大家参考。

*DVD 影像收录

Suspension

第一阶段的敌人都是从大桥两侧由绳索荡下来，因此玩家可以事先等在左侧通道第一时间清干净这里的敌人——这里也是获得成就"The Harder They Fall"的理想关卡。虽然敌人的跑动很频繁，但靠近玩家的路线比较单一，只要熟悉一下大家就知道该提前往哪里瞄了。武装直升机出现后，比较保险的打法就是在断桥的另一侧地上捡起 RPG 后返回，下面可以安全的让玩家专心对付直升机。由于大桥断裂产生的斜面（敌人的手雷也会直接滚下去，对玩家构不成威胁），敌人大多会出现在桥的右侧，玩家只要不着急往前冲，过关就是时间问题了。本关有大量的汽车（尤其是关卡最后部分的油罐车），用枪械或 C4 将其引爆，可以非常有效率的削减敌人的数量。此外，玩家还能够找到附带榴弹发射器的武器，用来对付躲起来的敌人非常方便。



Bravo

Overwatch

强制需要双人合作的关卡，游戏中一名玩家从地面行动，要在限定时间内到达指定区域（难度不同影响目标区域的远近），而另一名玩家则在空中控制 A130 搭载的武器负责火力支援。空中支援的速度与准确性是顺利过关的关键，负责地面的玩家主要任务就是找个安全的位置藏好，等区域内的敌人都被轰飞后再前进。如果空中支援并不彻底，则很有可能外面的敌人最终也会进入屋子，增加负责地面玩家的危险。需要注意的是，支援炮火同样会误伤到同伴，不方便交流的玩家可以开启武器上的红外指示器，这样天上的玩家就可以辨别出玩家的位置和前进方向了。

Body Count

初始位置可以找到满弹药的 RPG，拿到手后第一时间跑向旁边银行的正门，此时会



看到正有一辆载满敌人的卡车驶来，一发 RPG 最高可以挣到 11000 分。之后以卡车残骸为掩护由右侧绕到对面，用 RPG 干掉一辆装甲车（4000 分），之后专心对付从快餐店涌出的敌人——利用门口的汽车可以很轻松的搞定。接下来如果运气好，另一辆装甲车会在远处停下来且周围没有什么杂兵，手里的 RPG 都给它就可以了。求稳的话就直接进入刚才涌出敌兵的快餐店，以此为据点把剩下的分挣够就 ok 了。

*DVD 影像收录

Bomb Squad

初始位置可以拿到机枪以及附带心电感应的 AA-12 霰弹枪，市集区域地形相对复杂，有心电感应器就不怕被人暗算了。居民区的炸弹在二楼，注意门口停着一辆小型卡车，一不留神很可能错过。如果是单打的话来到二楼后先不要急着拆弹，建议先用心电感应器观察一下敌人的位置，因为在拆弹过程中前后门都有可能冲上人来。最后的炸弹在镇子的外侧，沿着右面的小路可以很快看到。这里虽然敌人数量较多且位置分散，但幸好那里基本没有什么好的掩体，玩家能够很方便的发现并干掉他们。相对于时间限制，活着完成任务是单打玩家最大的考验，而如果是双人合作，除了相互掩护外，有信心的还可以兵分两路，更快的完成任务。

Race

最佳路线以及注意要点请参看 DVD 相关内容。

*DVD 影像收录

Big Brother

强制需要双人合作的关卡，游戏中一名玩家从地面行动，另一名玩家则在黑鹰直升机上负责火力支援。相对于"Overwatch"，本关负责地面的玩家压力会更大，另外由于直升机上的机枪无法攻击到机身下方区域，因此地上的玩家在移动时一定要将支援攻击的死角考虑进去，需要注意的是敌人基本都是从沿途前方的民宅出现，一部分还会主动靠近玩家，因此如果空中的玩家不巧无法攻击到敌人的话，建议大家尽可能用火力封锁敌人靠近同伴的道路，为同伴也是为自己争取时间。到达关卡的一半后直升机飞往另一区域，地面的玩家需要单人通过快餐店后面的小路，这里一般情况下都会有 3 名敌兵——有时会冲出来 2 个——玩家移动时一定要谨慎。与直升机汇合后最终目标是马路对面的餐厅楼顶，这里主要是靠直升机的火力清场，当地面的玩家来到楼顶后一定要尽快寻找掩护——直升机到达接应位置需要一定时间，而此时敌人会由侧面以及楼顶中央位置的楼梯涌出——黑鹰上的玩家看清同伴位置后就狂扫吧。



卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊年鉴 极限研究 软组织

Charlie

Hidden

具体细节与敌人狙击手位置请参看 DVD 相关内容。

*DVD 影像收录

Breach & Clear

起始位置可以拿到霰弹枪，对于需要近距离交火的本关来说还是比较重要的。破墙而入后如果全灭了左侧两个敌人，慢动作模式就会结束，因此玩家可以先只打左侧最近的敌人，之后尽可能多的搞死通道上能够看到的敌人——其中有个拿霰弹枪的敌人会马上向右侧跑，如果不能第一时间打死的话，对后面我们的前进会有一定的威胁。慢动作结束后（别忘了之前也把左边那个家伙干掉），贴右侧前进，一般来说门口会有两个敌兵，迅速干掉后不要上弹而是开始向下一个房间的左右两侧各扔一颗手雷——扔第二颗雷的同时换霰弹枪或调出榴弹发射器并来到通道右侧的石墙旁——这时会有两种状况，如果前期杀敌顺利，这里就不会有杂兵，那么玩家可以根据正门盾兵的位置发射榴弹，目的不是杀敌而是打开一个豁口，接下来配合闪光弹就能够安全到达目的地；如果此时前方还有敌人，就一定要用霰弹枪开出一条道路，并直接朝盾兵方向扔闪光弹，接下来就看玩家的运气了。

*DVD 影像收录



Time Trial

最佳路线以及注意要点请参看 DVD 相关内容。

*DVD 影像收录



Homeland Security

敌人数量多，而且还有空中以及地面的支援，因此，找到一处完美的藏身地就是单打完成本关的关键。玩过“Big Brother”这一关的玩家一定对加油站一侧快餐店的后门小路印象深刻吧，这里就是一处非常理想的防守点。初始位置的武器玩家可以凭爱好更换，不过一定要记得带上能够自动攻击目标的防御机枪。来到餐厅后门小路安置好机枪后，马上进入餐厅，里面还有一台防御机枪，而柜台上的重机枪也很适合应对接下来的局面。一切都准备好后，玩家要做的，就是找个安全的地方与两台防御机枪一同消灭陆续赶来送死的敌人，当系统提示玩家已经被敌方的导弹瞄准的时候，只要躲在墙边（因为有房檐）就不会有事。对方的导弹攻击其实会帮助玩家消灭不少敌人，甚至包括所有的武装直升机以及装甲车——因为导弹会选择落在玩家周围，因此只要玩家在餐厅里调整位置，就能够很高概率令他们自己打自己，当然，稳妥起见还是应该先清光每一轮的杂兵再想办法对付敌人的载具。

Snatch & Grab

本关一开始便会遇到重装兵，这种敌人耐弹性极其之高，即使用手中的狙击步枪打头也要 3 发才行。老兵难度下敌人的命中率也很可怕，硬拼只有死路一条，建议大家用初期位置的机翼作为掩体，这样即便没能第一时间干掉逼近的重装兵，我们还可以绕到机翼下方与之周旋。沿途敌人数量众多且都隐蔽的很好，求稳的玩家一定要多注意观察身边的环境。需要注意的是，由于敌人会很积极的更换位置，因此不要轻易认为之前搜找过的地方就一直都是安全的。拿到电脑后，进入本关后半阶段，站在高处狙击前方大量敌人的时候一定要注意听音效，当很沉重的一声“咚”出现的时候，就表示重装兵正从玩家身后方向逼近——只要玩家开始与后半段的敌人发生战斗（是否拿到了电脑并不造成影响），重装兵便会被激活并随机出现在玩家来的道路上（目前确认最多总共会有 3 个重装兵出现，但也遇到过 2 个重装兵同时出现的情况）。这里合作显然比单打要简单，利用闪光弹可以轻松搞定——单打的玩家如果对自己的狙击技术没有信心，不妨快速返回最初开始的位置，利用机翼安全的屈死敌人。从高处跳入后半段战场后，尽量沿着右侧前进，此时会从正面高坡处再出现一个重装兵，单打的玩家可以选择用闪光弹开路的办法冲向目标地，不过要注意的就是首先不能闪到自己，其次就是沿途还有最少 3 名杂兵，因此手头富余的话就都闪光弹伺候吧。



Delta

Wardriving

虽然敌人数量很多，但利用装甲车的支援可以轻松搞定绝大部分。需要注意的是，呼叫装甲车支援是要先按右键调出激光指示仪，确认攻击方位（用激光束指向目标或是方向开一枪）后装甲车才会开始攻击的，而且装甲车会优先攻击其搜索范围内离自己最近的目标，因此玩家在指示攻击方位的时候不要太跳跃，否则是无法及时获得支援的。找到房屋中的电脑后玩家的任务就是在下载数据的时候阻止敌人的干扰。建议大家启动下载前先巡视一下整个房间，用 Claymore 封锁好窗口、门口等关键位置，尽量减少接下来防守战的压力。需要注意的是，一旦敌人接近电脑，就会提示需要玩家重新进行下载，因此，单打的玩家一定要守在电脑附近。基本上每台电脑附近都可以找到较为理想的防守位置，大家可以根据自己选择的位置布雷以及安置防御机枪。另外，防守战中大家也不要忘记呼叫支援，初期装甲车还是能够有效阻止正门敌人的进入的。

Wreckage

包括地形环境与敌人出现时机、数量在内等等都与“Suspension”完全相同，只不过目标是摧毁场景内的全部 36 辆载具（包括中途出现的武装直升机）。除此之外本关增加了一个奖励系统，只要摧毁 5 辆载具（无论玩家还是敌人），就会奖励玩家 30 秒“无限弹药”时间。在这一时间内，玩家所有武器的残弹数是不会继续减少的（注意是不会减少，而不是补充载弹量），利用这个系统，RPG 之类重型武器的弹药数还是非常充足的。本关还为玩家提供了总共 4 台能够自动攻击敌兵的防御机枪，安置在大桥左右两侧，不仅能够消灭敌兵，更可以借助流弹，帮助玩家引爆正面的载具。只要完成过“Suspension”，本关就基本没什么问题，唯一要注意的就是安置防御机枪的时候，尽量避开没有爆炸的汽车。



Acceptable Losses

玩家要在3处地点安装炸弹并到达指定的撤退地点。初期玩家手中只有一把配有心电感应器的AA-12霰弹枪，记得拿地上带消音器的狙击枪。准备好后从屋子的后门绕到正面，解决掉右侧唯一的一个敌人后，按照心电感应器的提示，慢慢靠近直升飞机。接下来直接前往战斗机（安装位置在左侧机翼的导弹上），这里会看到两个巡逻兵正向这边走来，尽快贴战斗机的前起落架趴下就ok。这两处炸弹安装完毕后沿原路返回，注意中途会有巡逻的吉普车。回到起始位置后沿地图左侧朝最后的目标前进，一路都没有敌人，只有当快接近目标所在房屋时，会由左向右出现两个巡逻兵，他们的路线是固定绕目标房屋转，把他们让过去后就可以远距离狙杀正对屋门，坐在椅子上的敌兵了。这名敌兵对面还有一个人，只不过是在屋子的小单间中，因此玩家可以悄悄摸过去一刀解决他，



而最后的安装点就在他身旁。撤退部分玩家可以举着心电感应器躲避岗哨慢慢走过去，不小心被发现或是没有耐心了，两颗闪光弹也能把玩家送到目的地。

*DVD 影像收录

Terminal

类似故事模式中机场一关，玩家需要单独突破敌人的防守到达指定地点。本关的重点在于利用抢来的防爆盾为自己制造正面方向的无敌。对于防爆盾，玩家要记住以下几点，首先是防爆盾不会被破坏，玩家即使被霰弹枪等武器近距离狂轰也不会出现破绽（手持防爆盾的敌人则相反）；其次，防爆盾的长度不足以覆盖玩家全身，因此保持蹲姿移动是面对敌人时的标准姿态；手持防爆盾也可能发动格斗攻击，对普通敌人依然是一击必杀，但持盾的敌人则先需要将其打出破绽（敌人会斜歪在地上），之后再补上一击才能将其干掉；敌人同样需要两下才能用格斗攻击干掉玩家，而盾兵会一边大喊一边短距离向玩家突击，玩家在实战中一定要多注意。明确了以上几点之后，战术就简单了。首先是抢来一面防爆盾（初期敌人就会给玩家送来，用霰弹枪猛轰，之后补上一拳就ok），之后玩家要做的就是尽量干掉普通敌人，留下速度慢的盾兵一个一个敲掉就ok了。不喜欢肉搏的玩家可以利用楼梯从侧面攻击缓缓下楼的盾兵，而提前设置Claymore也是不错的办



法，不过建议大家尽量安置在墙角拐弯处或是楼梯下面，避免战斗途中被流弹击爆。

Estate Takedown

正对玩家的房屋内最初就会出来一个重装兵，建议大家一边杀敌一边慢慢进入房屋内的地下室，那里不仅能够补给弹药，更能够在武器架上找到带热能探测瞄准镜的狙击枪。这一关并没有什么太多的窍门，关键就是玩家一定不能着急，用热能探测瞄准镜仔细搜寻远处的草丛。当还剩20个敌人左右的时候，就会开始出现重装兵（每次一个），建议玩家平时就以有补给点的房屋外围作为活动的中心，用Claymore防守好几个主要门口和房屋外墙的拐角，当听到很沉重的一声“咚”出现的时候，马上跑回初始位置的小屋，这样基本上就可以安全狙击掉威胁最大的重装兵了。当只剩最后5名敌兵的时候，他们会开始主动逼近玩家，这时只要找好隐蔽所守株待兔就ok了。

Echo

Wetwork

包括地形环境与敌人出现时机、数量在内等等都与故事模式中的“The Only Easy Day……Was Yesterday”基本一致。第一个人质屋单打需要干掉3个敌人，双打则是6个，杀敌一定要快，否则很可能人质就被撕票了。来到二层会遇到大量敌兵与直升机的组合，单打稳妥的打法就是迅速撤退到之前救人质的屋子，利用直升机与敌兵移动的时间差，为自己创造充足的瞄准时间（沿途的小器材室以及人质屋都有RPG）。不过没有追踪能力的RPG命中率得不到保障，而用普通枪械打又需要较长的时间，想要一搏的玩家可以到达二楼后马上进入右边的房间中，在通道前方能够找到对空导弹——进屋后马上向通道前方扔闪光弹，拿到导弹后再朝门口扔一颗，接下来就要拼命往回跑了。本关的第二个难点在关卡的最后，来到平台最高处时前方会被烟雾笼罩，建议单打的玩家上到平台后马上回到下一层蹲守，虽然敌人数量很多，但因为都只能沿狭小的楼梯下楼，因此只要安排好上弹时间，压力还是不怎么大的。最后的人质房间中安放有大量的炸弹，开枪的时候一定要小心。

*DVD 影像收录

High Explosive

单打时玩家最多可以挨3发子弹，而双打基本上两枪就躺下了。唯一能够令重装兵出现长时间硬直的就是闪光弹，而RPG如果能够直接命中头部（判定比较严，一定要打得很正才行）话是一击必杀，全部命中头部附近则需要3～4发，命中腿部或是爆风所产生的伤害则都少得可怜。重装兵最初只会出现1个，当玩家杀死前两个后则会2个一起出现，且一直保持区域内始终有2个重装兵。当玩家杀死4个后则会3个一起出现，且一直保持区域内始终有3个重装兵直到结束。打法很简单，就是闪光弹之后一发RPG，不过关键就是要通过玩家的移动，令原本随机出现、分散在区域内的多个重装兵聚在一起。最糟糕的情况就是玩家被重装兵夹击，此时可以用榴弹发射器（命中目标或是通过爆炸制造爆风）令挡路的敌人产生短时间硬直——清楚以上理论后，就是经验与命中率的问题了。

*DVD 影像收录

Armor Piercing

虽然是最后一关，虽然要打15个重装兵，但其实本关非常简单。重装兵是每隔一段时间出现一个，因此玩家只要找好隐蔽点，用重狙（初期位置的平台上就有）尽快干掉就ok。“Wetwork”第一个人质屋前就有弹药补给点，这里就可以作为我们的主要狙击点。除此之外，同层的小器材室旁也可以作为狙击点，因为那里可以直接看到链接两层楼的楼梯，且重装兵靠近楼梯口的时候玩家通过阴影可以直接察觉到。不过这里不利的地方就是如果让敌人到达楼梯右侧，我们就很难再安全的攻击到他，这种情况下除了可以用闪光弹制造机会外，这里需要注意的是小器材室旁的时间不要过长，目前最坏的情况就是当玩家干掉前4个目标后，接下来的重装兵就会出现在玩家身后的那条道路上了，因此还是建议大家尽快退回到补给点那里守株待兔的好。攻击方面，看到敌人后先命中一枪令其出现大破绽，之后迅速补上N枪，直到看见敌人数量减了1。上弹方面有个小技巧，那就是一定要通过长按X键利用补给点补充全部弹药，而不是常规的直接上弹——因为重狙的上弹时间实在是太让人着急了。

*DVD 影像收录



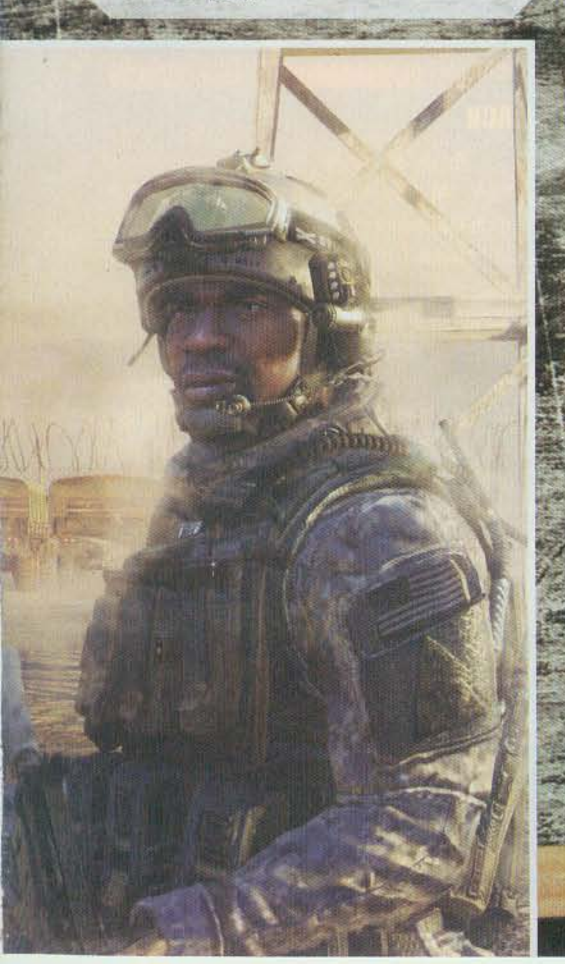
网战部分

对于任何“打枪游戏”爱好者来说，《使命召唤 现代战争2》的发售无疑是最振奋人心的事了。熟悉前作网战的玩家一定会被本次网战的进化所折服，全新的连杀奖励、各种个性化设置以及丰富的枪械配件等等。更重要的是，它可是世界上最畅销的游戏，你没有理由去拒绝它，拿起你的枪，一起鏖战在现代战争的世界中吧。

基本解说篇

XP

所谓的XP其实就是经验，为了照顾新手还是重新在说明一下，老玩家就可以直接跳过啦。网战中升级等等都需要XP，而赚取XP的方法就是反复打比赛。另外，枪械杀人数的挑战也能获得额外的XP奖励，DOMINATION模式、HEADQUARTERS模式、SEARCH & DESTROY模式、TEAM DEATHMATCH模式一般都是新手的最好选择，这些模式的规则各不相同，获得的XP也不相同，对于新手来说，还是推荐从TEAM DEATHMATCH模式打起，如果感觉还是太激烈的话，那么不妨试一下FREE FOR ALL模式。



CLASS

CLASS即为武器选择栏，玩家1级时是无法自行调整武器栏的，不过一开始已经提供了玩家几款组合，玩家只要任意选择其一即可。当等级到达4后就可以自己编辑CLASS里的内容了。有一点和《使命召唤 战火世界》的设定一样，随着玩家不断“转生”，CLASS也会对应增多，最高为10个，玩过《使命召唤 战火世界》网战的玩家一定是非常熟悉了。



连杀奖励

和前作的连杀固定奖励相比，本作中玩家可以自己自由选择连杀奖励。不过这点还是比较依赖玩家本身的水平高低，强力的连杀奖励例如AC130、EMP干扰、甚至核弹等等都是要11连杀以上的，而像UAV、UAV JAMMER这些连杀奖励只要连杀3、4人即可。另外还有反面的被连杀奖励，这个设定全是出于平衡性的考虑，一方面照顾新手玩家，另一方面则让一些高手有了更大的发挥空间，使得网战更富有弹性，激烈程度也要高很多。



辅助瞄准

这点是和单机中有本质区别的，网战中的辅助瞄准效果比较差，只有在按住举枪键后，系统会自动帮助玩家进行瞄准，所以你可以看见就算没有动摇杆，准心都会自动跟踪敌人，算是照顾新手玩家吧。不过自动瞄准这个功能也有缺点，当玩家同时面对多个目标时，有时候自动瞄准会便会带来负面效果。

个性化设定

各式各样的TITLES和EMBLEMS算是本作中新加入的要素，解锁条件比较苛刻，都需要完成对应的挑战。获得这些TITLES和EMBLEMS后就可以展现玩家的个性了。当玩家转生的时候，TITLES和EMBLEMS是会自动保留的，所以玩家大可放心，转生后还会追加给玩家额外的TITLES奖励。

数据查看

菜单中的BARRACKS选项中可以看见目前玩家在网战时的表现，包括各种数据统计，有杀敌数、被杀数、生存率、最大连杀次数、命中率、胜负次数等等，这些数据都非常详细，还可以观看自己的国际排名。而且菜单选项中等待时，系统会自动播送滚动条来提醒玩家，方便查看好友的排名等等。

各类挑战

可以说在网战中有一半左右的XP是要通过完成挑战来获得的，这些挑战项目会随着等级提高而慢慢解锁，一把枪械上的挑战很多，例如M16有杀敌数上的挑战，最高可以获得10000点XP，装备榴弹杀敌可以解锁霰弹枪挂件，同样也能获得XP奖励。用M16爆头同样也是挑战之一，可以解锁武器上的迷彩。如果你把一把枪械的挑战都完成了，那么可以获得相当丰厚的回报，而且本作中等级提高到了70级，所以选几把顺手的枪械一练也是很有必要的。

技术统计

每场比赛过后，系统都会替玩家做一个全面的技术统计，包括比分查看等等。另外还能获得三个特别徽章，这些徽章都是根据玩家的实际表现而给的，在菜单中可以查看，而且这些徽章都会累积下来，如果要评判一个玩家是否冲锋、是否杀敌数高、是否蹲点、是否技术含量高的话，查看所有的徽章后就能大致了解了。



进阶指南

配件的选择

本次网战中的配件丰富了很多，狙击枪的红外热感瞄准镜让人眼前一亮；新增加的防护盾也使网战衍生出了独特的战法；还有单机中的心跳感应仪能侦测附近的敌人；然后还有各种能让玩家手持双枪的配件，玩家足以感受到本次网战的大幅进化，各种各样的玩法随之出现，配件的选择无疑又成了玩家的一个必修课。配件不求花俏，只要让玩家感觉好用即可，比如 M16 配合红点瞄准镜和榴弹，远距离红点非常好用，近距离的榴弹可以弥补 M16 本身的不足。另外，如果想把 M16 的威力提升至最大，还可以装备 FMJ 配件来增加穿透能力，同时枪声也会产生些许变化。

技能的升级

本作中的技能可不像前作中那样了，技能看似少了很多，但技能也是可以升级的，而且升级后的技能会附加双重效果。例如"Bling"这个技能可以让主武器上装备两个配件，当其升级后就可以让副武器也同时装备两个配件，可谓是"一举四得"啊。

补给包的妙用

连杀奖励中有两个空投包，第一个是连杀 4 人时，只有一个补给包，第二个是连杀 8 人时，一下子可以获得 4 个补给包，补给包中的东西完全是随机的，但是永远抽不到核弹的。根据我的经验，4 个补给包通常能抽到轰炸机和武装直升机，运气好一点就话就能抽到 AC130 或者 EMP 干扰。但有一点必须注意，那就是补给包可是会砸死人的，而且是无差别的……

战术手雷的妙用

战术手雷一共有三种，一种是烟雾弹，相信大家一定非常清楚。另外两种就是震撼弹和闪光弹了，本作中闪光弹明显被强化很多，只要稍微被闪到那么一点，马上就会白屏＋耳鸣。震撼弹的功效还是和前作一样，中招后在短时间内便成僵直状态。但这两种手雷都有其他妙用，细心的玩家一定会发现这两种手雷扔出去后可以使机枪塔、阔刀地雷和 C4 炸药不断冒火花，使其短时间内失效，这点在 Search and Destroy 模式中非常有用哦。

换弹夹的技巧

换弹夹看似是一个非常普通动作，但这里面也是大有学问的哦。当你打完整个弹夹后换上新弹夹时，右手会有一个拉枪栓的动作，而当你打掉一部分子弹再去换的话，却省去了这个动作。对于高手来说，利用这个间隙可以快速换弹夹，只要看见下方的弹药量显示满格后立刻按下跑步键做一个简短的快跑即可取消拉枪栓的动作，这便是换弹夹的奥秘，节约下来的时间虽然微乎其微，但对于高手来说可是非常重要的。



熟悉地图

无论你是菜鸟还是老鸟，对地图的认识肯定是在同一起跑线，如果想要快速熟悉地图，那么只有多打。首先你得知道敌人有可能会从哪几条路上过来，另外有哪几个建筑物适合躲藏的。更精确一点的话，你还要知道地图中的固定机枪在哪等等。

避免踩地雷的技巧

地雷大多被安放在拐角处，一些固定位置通常都会看见阔刀地理那两条可怕的红线，如果想要了解这些位置，那么还是推荐打 Search and Destroy 模式，被炸死几次就自然而然地铭记在心了。不过地雷也不是万能的，躲避地雷还是有很多办法的。第一种就是完全依靠经验，多多留意拐角处的红线，第二种方法就是装备"Scrambler"技能，其附加的延迟地雷爆炸时间的效果可以让你有效地防止被地雷炸死。

对付AC130的方法

其实 AC130 并不可怕，可怕的是敌人一旦出了 AC130 我方队员没有一个有勇气拿着毒刺出去把它打下来的，这样只会成为 AC130 的活靶子。要打下来还是非常容易的，关键是需要有不怕死的精神，当看见 AC130 出现时，千万不要怕，避开 AC130 的炮火，乘其间隙跑到开阔的地方然后发射导弹，AC130 的优势就是可以发射火焰来干扰导弹，只要导弹数量一多，那么 AC130 也无法逃过被击落的命运。

枪械见解篇

突击步枪

解锁等级	武器名称	备注
4	M4A1	全自动
4	FAMAS	三连发
8	SCAR-H	全自动
20	TAR-21	全自动
28	FN FAL	单发点射
40	M16A4	三连发
48	ACR	全自动
60	F2000	全自动
70	AK-47	全自动

专用配件一览

名称	备注
榴弹发射器	用该枪杀死 10 人
红点瞄准镜	用该枪杀死 25 人
消音器	用该枪杀死 75 人
ACOG 瞄准镜	用该枪杀死 150 人
FMJ	用该枪杀死 300 人
霰弹枪挂件	用榴弹杀死 20 人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死 60 人
心跳感应仪	装备消音器干掉 15 人
红外热感瞄准镜	装备 ACOG 瞄准镜干掉 20 人
加长型弹夹	装备 FMJ 干掉 40 人

ACR



Description: Semi-automatic (single fire).

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 48

ACR

先进战斗步枪（Advanced Combat Rifle，简称为 ACR），其实这把枪的正式名称为 Bushmaster ACR，中文名称即为"马萨达（Masada）步枪"，由美国的一家小型枪械制造公司——麦格普研制，本枪的特点便是能够快速更换枪管，方便发射不同口径的子弹，对应不同口径的子弹更是衍生出了狙击步枪型、卡宾枪型、CQB 枪型、AK 步枪型等。在游戏中这把枪的优点就是稳定性高，不过相对地威力要小一些，在网战中的出镜率还是比较高的，又能当狙击使用才是其最大的亮点，配合心跳感应器和红外热感准镜就是一把全能枪了，强烈推荐给新手们使用。其实 ACR 这把枪是由麦格普研制，然后被 Bushmaster 买下后改为现在的名字的。



M16A4

Description: Three-round burst.

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 40

M16A4

M16A4 自动步枪是 M16 自动步枪的一种改进型，其实在 2002 年下半年时，美国海军陆战队司令 James Jones 将军通过《海军陆战队时报》正式宣布放弃全面换装 M4 而装备 M16A4，理由很简单，就是因为 M4 的杀伤力不够。M16A4 的瞄准设备包括 AN/PEQ-5 激光指示器、M68 近战光学瞄准镜（CCO）、全息衍射镜（HDS）和 AN/PVS-14 夜视瞄准系统等。M16A4 在前作中的表现实在是太过于抢眼，更是被贯上了“万能武器”这么个称号，不过在本作的网战中 M16A4 被大大削弱，信号稍差时三连发经常打不死人，不过 M16A4 仍然是一把杀敌利器，后期加上红点瞄准镜就非常好用了，而且其枪声特别独到。



TAR-21

Description: Fully automatic, all-purpose weapon.

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 20

TAR-21

TAR-21 步枪是以色列军事工业公司研制的新型步枪，全枪大量采用复合材料制作。该枪在战斗中使用时还是有很多优点的，并且充分利用了无托步枪便于单手握持的特点。网战中使用这把枪的玩家都应该非常清楚，连射时枪口抖动很厉害，而且精准度居然还没有 AK-47 还得高，当然其优势就突显在了射速与火力上，另外这把枪的红点瞄准镜非常有特色。

F2000

Description: Fully automatic, all-purpose weapon.

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 60

F2000

F2000 突击步枪使用的是 5.56mm 口径的子弹，整体为无托结构，大量采用聚合物部件，外表光滑，呈流线型，结构紧凑。这把枪的外形还是非常前卫的，而且其性与 TAR-21 相当，最麻烦的是需要 60 级才能解锁使用，相信大多数玩家都不爱使用这把枪在网战中的出镜率颇低。

M4A1

Description: Fully automatic, all-purpose weapon.

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 4

M4A1

M4 和 M4A1 最主要的分别是，M4 拥有“S-1-3”系统（保险／单发／三点发）扳机，而 M4A1 则拥有“S-1-F”系统（保险／单发／全自动）扳机，采用固定提把，只有三点发的 M4 已被全自动 M4A1 取代，M4 的特点就是连射时非常稳定，而且射速也不错，惟一的缺点就是威力比较小，不过由于本作中人变得更脆了，所以 M4A1 也非常好用，经常打 SEARCH & DESTROY 模式的玩家都应该选择这样稳定的武器。

SCAR-H

Description: Fully automatic, all-purpose weapon.

ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 8

SCAR-H

特种部队战斗突击步枪（SOF Combat Assault Rifle，简称为 SCAR），SCAR 一共有两种版本，一种为轻型（Light，SCAR-L，Mk 16 Mod 0），另一种为重型（Heavy，SCAR-H，Mk 17 Mod 0）。游戏中登场的自然就是后者，这把枪是初期最为好用的枪械之一，威力、精准度、射速都非常出色，最大的遗憾就是其弹夹太短了，玩家们一定深有体会吧，面对复数目标时经常会出现来不及换弹夹的窘境，所以近战时有些不利。



AK-47

Description: Fully automatic, all-purpose weapon.



ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY

UNLOCKED LEVEL 70

AK-47

AK-47 系列步枪是使用最广泛的步枪武器之一，其广泛程度在轻武器历史上可能只有毛瑟步枪和柯尔特左轮手枪可以相比。而卡拉什尼科夫则因为 AK 系列步枪在世界范围内的广泛使用也被誉为“世界枪王”。AK-47 的大名相信很多玩家都知道，AK-47 俄语全称为 Автомат Калашникова образца 1947 года，意思就是卡拉什尼科夫，这把枪真正闻名天下是在 1960 年越南战争时期，由于环境非常恶劣，AK-47 的可靠性，容易控制的密集火力在实战中都要优秀于其他武器。不过本次 AK-47 在游戏中居然要 70 级才能使用，其强大的火力远远凌驾于其它枪械，弹连射时的抖动也很大，尽量以三连射为主。AK-47 还是推荐使用红点瞄准镜，这样才能发挥枪械的真正威力，但是 AK-47 强烈不推荐加消音器使用。





FN FAL

FAL 的法文名称是 Fusil Automatique Légère，意为"轻型自动步枪"。FAL 是世界上著名步枪之一，曾是大量国家的制式装备。这把枪的综合性能类似于前作中的 G3 步枪，单发点射时的精准度极高，总体的性能介于狙击枪和 M16A4 这样的远距离武器之间。由于射速比较低，所以近战时显得相当吃亏，爱用这把枪的玩家必须挑一把合适的武器来防身。



FAMAS
Description: Three-round burst.
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY
UNLOCKED LEVEL 4

FAMAS

FAMAS 是法语"轻型自动步枪，圣・艾蒂安生产"（Fusil Automatique，Manufacture d'Armes de St. Etienne）的缩写，不过这把枪的外形还是非常独特的，而且结构非常有特色。虽然同样是"三连发"的机制，但威力要小很多，不过别因为威力而小看了这把枪，4 级即可使用，绝对是一把性价比很高的武器，非常值得一练。



微型冲锋枪

解锁等级	武器名称	备注
4	MP5K	全自动
4	UMP45	全自动
12	Vector	全自动
24	P90	全自动
44	Mini-Uzi	全自动

专用配件一览

名称	备注
加快射速	用该枪杀死 10 人
红点瞄准镜	用该枪杀死 25 人
消音器	用该枪杀死 75 人
ACOG 瞄准镜	用该枪杀死 150 人
FMJ	用该枪杀死 300 人
双枪	装备加快射速杀死 30 人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死 60 人
红外热感瞄准镜	装备 ACOG 瞄准镜干掉 20 人
加长型弹夹	装备 FMJ 干掉 40 人



MP5K

恐怖分子袭击重要人物时多采用火力猛烈的冲锋枪和突击步枪，而保护 VIP 的警卫同样需要火力猛烈的全自动武器，而且由于环境比较特殊，都在公众场合，这种武器还需要像半自动手枪那样可以隐藏在衣服下，避免引人注目。1976 年 HK 公司推出的短枪管 MP5K 就是在这种背景下产生的。K 是德语"短"（Kurz）的缩写。因为是 MP5 的缩小版，外观上看自然是短小精悍型的，在一些环境比较复杂的地图中非常好用，配合无限制奔跑可以大大发扬游击战的精髓。不过 MP5K 在开枪时的感觉有点僵硬，枪口随然不怎么抖，但在打稍微远一点的移动目标时就非常吃力了。

MINI-UZI
Description: Fully automatic, close range.
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY
UNLOCKED LEVEL 44

MINI-UZI

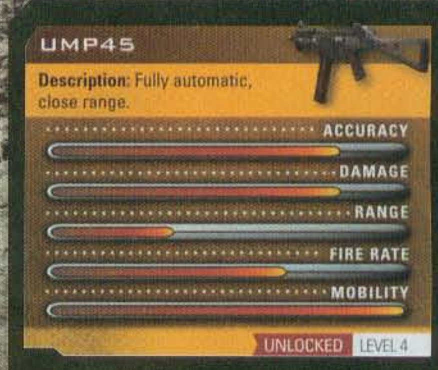
迷你乌兹其实就是乌兹冲锋枪的减小版，不过相比 MP5K 差太远了，连射时枪口严重抖动，就算是中距离也无法发挥其优势，只有在近距下才能展现其优势。但现在近战的玩家大多装备霰弹枪，所以这把枪很难发挥出其真正的功效。





VECTOR

VECTOR 的设计理念还是非常前卫的，其独特的造型一定吸引了很多玩家，而且其实用程度要比 MP5K 更高，但连射起来的效果还是非常明显，最大的有点是射速快，换弹夹的速度也要比 MP5K 快。要说缺点的话，那么威力过小就是一个致命伤了。



UMP45

UMP45 标志着 HK 公司在武器设计理念上的转变，UMP45 的研制应用了 G36 的一些设计，不仅外形相似，而且操作方法也相同。不过 UMP45 的结构简单，并大量采用非金属材料，从而减轻了重量，降低了价格。事实上这把枪在网战中的出镜率很高，而且非常好用，可以说是微型冲锋枪中的最为好好用的，点到即死，喜欢冲锋的玩家一定首选这把枪。



P90

比利时 FN 公司 90 年代推出的最新产品，它以全新设计，独特结构，新口径枪弹以及优良性能，引起世界各国高度重视，而且全枪零件仅为 69 件，非常可靠。实战中的 P90 不仅射速优秀，而且弹夹超长，其实在前作中就有抢眼的表现。本作中推荐配合全息瞄准镜实用，远距离点射可以和其他突击步枪媲美。

机枪

解锁等级	武器名称	备注
4	L86 LSW	全自动
4	RPD	全自动
16	MG4	全自动
32	AUG HBAR	全自动
52	M240	全自动

专用配件一览

名称	备注
握把	用该枪杀死 10 人
红点瞄准镜	用该枪杀死 25 人
消音器	用该枪杀死 75 人
ACOG 瞄准镜	用该枪杀死 150 人
FMJ	用该枪杀死 300 人
全息瞄准镜	装备红点瞄准镜杀死 60 人
心跳感应仪	装备消音器干掉 15 人
红外热感瞄准镜	装备 ACOG 瞄准镜干掉 20 人
加长型弹夹	装备 FMJ 干掉 40 人

M240
Description: Fully automatic, large magazines.
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY
UNLOCKED LEVEL 52

M240

M240 同样是美国 FN 公司新研制的一把轻型机枪，该枪是根据美军特种部队提出的高度轻量化机枪开发计划而研制的，所以可见其重量已经经过大幅减小。M240 作为最后一把解锁的机枪，其使用起来的感觉好比连发版 M4A1，加了握把以后准度极高，推荐使用红点瞄准镜或全息瞄准镜，前者代替默认准具更有功效，后者提供放大功能，在某些地图中让你看的更远。惟一的缺点便是需要 52 级才能解锁使用，可能大家都不怎么爱用吧。



L86 LSW
Description: Fully automatic, large magazines.



L86 LSW

这把枪的默认准具有点古怪，很多玩家可能会非常不适应吧。不过这把枪最大的特色便是换弹快速，可以连续压制对手。不过枪械本身还是推荐装备握把来增加其稳定性，如果嫌默认准具不够精确的话推荐换红点瞄准镜。其实想发挥这把枪最大的优势，还是同时装备红点瞄准镜和握把为妙。



RPD

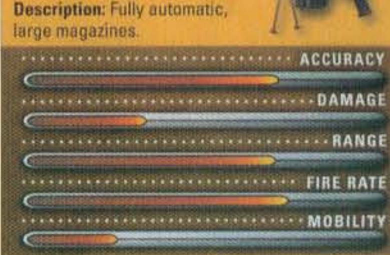
捷格加廖夫开发出 RPD 轻机枪，二次大战后正式装备苏军，以代替 DP 轻机枪，RPD 轻机枪结构简单紧凑，质量较小，使用和携带较为方便。RPD 的综合性能位于机枪类武器的中位水平，并没有什么特别出彩的地方，在前作中 RPD 就是这样的一把武器，14 级即可解锁使用，如果没有找到比较顺手的机枪，RPD 倒是一个不错的选择。

AUG HBAR
Description: Fully automatic, high accuracy and damage.
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
MOBILITY
UNLOCKED LEVEL 32

AUG HBAR

HBAR 是重型枪管自动步枪（heavy barreled automatic rifle）的缩写，实际上就是充当轻机枪的角色，因此 AUG-HBAR 有时也被称为 AUG-LMG（轻机枪），AUG-HBAR 有 42 发子弹的弹匣，所以火力的持续性比较强，而且加了握把以后非常准，这把枪的特色就是其默认准具非常精确，全方位评定下来绝对是一把出色的机枪，应该说在所有武器中是数一数二的好枪。





MG4

事实上这把枪和 M240 的区别并不大，而且两者的造型也相近，这把枪的特点就是射速快而且非常稳定，不过 MG4 使用的感觉更像 M4 加上消音后，如何选择还是看玩家的喜好了。



狙击枪

解锁等级	武器名称	备注
4	Intervention	单发
4	Barrett .50 Cal	半自动
36	WA2000	半自动
56	M21 EBR	半自动

专用配件一览

名称	备注
消音器	用该枪杀死 10 人
ACOG 瞄准镜	用该枪杀死 25 人
FMJ	用该枪杀死 75 人
心跳感应仪	装备消音器干掉 15 人
红外热感瞄准镜	装备 ACOG 瞄准镜干掉 20 人
加长型弹夹	装备 FMJ 干掉 40 人



INTERVENTION

这是惟一一把需要手动拉枪栓的狙击枪，用起来的感觉非常像前作中的 M40 或 R700，而且单发威力大，但不推荐加上消音器，所有狙击枪加上消音器后都很难保证一枪干掉敌人，这样反而违背了狙击枪一击必杀的原则了。使用这把武器的狙击手一定得挑一把合适的防身武器。



M21 EBR

这把狙击枪虽然单发威力小，不过连发时枪口的抖动非常小。正因为威力小的缘故，一枪打不死人，所以反而推荐装备消音器使用，保证两枪之内干掉对手但同时不会暴露自己的位置。





BARRETT .50CAL

这把枪才是真正意义上的狙击枪，巴雷特作为反器材狙击步枪，一击必杀的几率明显要高于其他狙击枪，但还是不推荐装备消音器，巴雷特另一个另类的用法就是近距离盲射，有很大的几率秒杀对手，用来防身是一个不错的选择哦。





WA2000

华瑟 WA2000 型狙击枪的外形非常独特，而且最大的特点就是总长较短，但这把枪在游戏中的表现属于比较差的。首先它的弹夹实在是太短，每个弹夹中只有可怜的 6 发子弹。其次，这把枪的威力虽然在表面数值上和巴雷特等相当，但在实际狙击中很少可以将对手一击必杀，所以还是推荐装备上消音器和 M21 一样使用。



自动手枪

解锁等级	武器名称	备注
4	PP2000	全自动
22	G18	全自动
38	M93 Raffica	全自动
58	TMP	全自动

专用配件一览

名称	备注
红点瞄准镜	用该枪杀死 10 人
消音器	用该枪杀死 25 人
FMJ	用该枪杀死 50 人
双枪	用该枪杀死 75 人
全息瞄准镜	用该枪杀死 100 人
加长型弹夹	用该枪杀死 150 人



G18

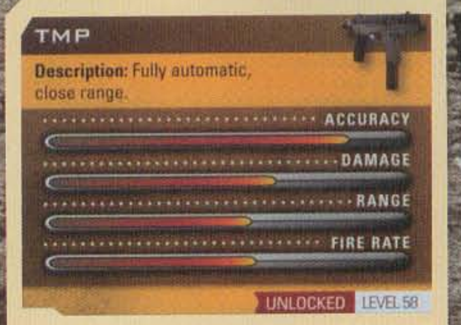
G18 这把自动手枪拥有令人发指的射速，可以说比一些微型冲锋枪还要快，在近距离的威慑力完全不亚于 P90 这样的武器，当然缺点就是弹药过少，而且有效距离比较短，初期给狙击手防身是一个不错的选择。





M93 RAFFICAL

这把自动手枪的造型独特，而且它可是手枪类武器中惟一有“三连发”机制的武器，相当于手枪版的 M16A4 吧，使用这把手枪一定要秒得很准，而且三连发也是像 M16A4 那样瞬间秒杀对手的。



TMP

TMP 的射速要比 G18 还要快，而且比同样尺寸的乌兹性能高很多，最大的特点就是上弹速度超快，强烈推荐给狙击手们防身。如果携带微型冲锋枪嫌子弹不够的话，同样可以装备这把副武器。



PP2000

枪械的总体性能比起 TMP 还是稍差那么一点，不过威力倒是上升了一个档次，这把枪和 TMP 属于同一个类型，其实玩家可以尝试一下这两把枪，看看两者手感上的区别，然后挑上一把顺手的使用。

霰弹枪

解锁等级	武器名称	备注
4	SPAS—12	单发
18	AA—12	全自动
34	Striker	半自动
42	Ranger	双发
54	M1014	半自动
67	Model 1887	单发

专用配件一览

名称	备注
红点瞄准镜	用该枪杀死 10 人
消音器	用该枪杀死 25 人
握把	用该枪杀死 75 人
FMJ	用该枪杀死 150 人
全息瞄准镜	用该枪杀死 250 人
加长型弹夹	用该枪杀死 400 人





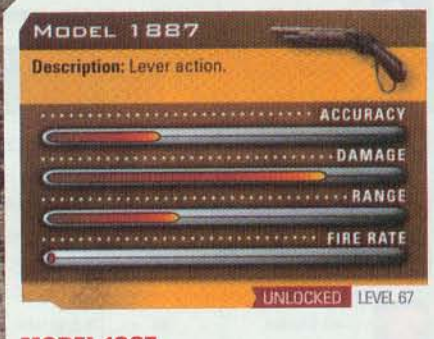
STRIKER

这把转轮霰弹枪的特点就是弹药容量超大，不过一发发上子弹的速度要慢很多，玩过单机的玩家一定对这把枪感触颇深吧，近战连射时的扩散面极大，而且威力强劲。



AA-12

AA—12 霰弹枪是一款由黑水公司研发的自动霰弹枪，拥有极强的近战能力。游戏中的 AA—12 拥有比 STRIKER 更大的杀伤力，不过弹夹只有 8 发子弹，但实际上 AA—12 可是有 22 发和 32 发子弹的弹鼓，如果游戏中还提供这样的弹鼓的话，那么 AA—12 肯定是一把非常变态的近战武器。



MODEL 1887

这把老式霰弹枪纯粹是属于象征性意义而存在的，俗称“州长”，不过这把霰弹枪的性能还真变态，虽说是霰弹枪，它的有效距离简直超乎人的想象，经常可以“隔着两条马路”把敌人干掉，而且配合双枪配件使用起来非常棒，我绝对相信以后官方会对这把枪进行一些调整。



RANGER

同样和 MODEL 1887 一样是把老枪，但造型更为短小，这也就是玩家们所通称的双管猎枪了。手持双枪时的有效距离不如 MODEL 1887，不过由于是四发子弹，所以覆盖面很广，几乎是粘到一点就会被喷死的。



M1014

前作中就登场的连发霰弹枪，相信一定博得了一些“喷子”爱好者的青睐，不过总体来说 M1014 的性能比较一般，虽然威力大，但射速却低了一个档次。使用这把枪时一定要秒得准，不能给对手反扑的机会。



SPAS-12

这把霰弹枪的确不够看，初期还是建议不要装备，近身就算用 USP 等手枪都要比这把霰弹枪，如果不能一击干掉对手，那么上弹的间隙就是致命的。

半自动手枪

解锁等级	武器名称	备注
4	USP .45	半自动
26	.44 Magnum	半自动
46	M9	半自动
62	Desert Eagle	半自动

专用配件一览

名称	备注
FMJ	用该枪杀死10人
消音器	用该枪杀死25人
小刀	用该枪杀死100人
加长型弹夹	用该枪杀死150人

USP .45
Description: Semi-automatic (single fire).
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
UNLOCKED LEVEL 4

USP.45

USP的大名想必人人都应该知道吧，不过这把手枪的性能中规中矩，喜欢使用这把枪的玩家大多都是受到前作中的影响吧？但拿上USP防身还是略显单薄的，后期还是推荐换上其他副武器。

M9
Description: Semi-automatic (single fire).
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
UNLOCKED LEVEL 46

M9

M9的特点就是有15发子弹的容量，不过相对地威力要比其他手枪差很多，不过该枪最大的特点就是精准度其高。另外，在网战中使用M9的玩家一般会装备Last Stand技能。

.44 MAGNUM
Description: Revolver.
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
UNLOCKED LEVEL 26

.44 Magnum

左轮手枪的代表之一，同时也是半自动手枪中的佼佼者，Magnum（马格南）系列的左轮手枪都非常有名，从.357开始直到.44，当然还有更大口径的手枪。.44 Magnum虽然只有区区6发子弹，不过凭借其强大的威力正面2枪即可放倒对手，而且拿起来很有重量感，换弹夹的动作也异常帅气，在这里强烈推荐。

DESERT EAGLE
Description: Semi-automatic (single fire).
ACCURACY
DAMAGE
RANGE
FIRE RATE
UNLOCKED LEVEL 62

Desert Eagle

沙漠之鹰差于.44 Magnum的原因自然就是连发时枪口上跳得太严重，感觉非常不稳，使用它的玩家一定要注意开枪频率不要太快，不然就算再近的距离都打不死人。而且解锁等级颇高，有些玩家是直接放弃这把枪而选择了“双州长”。

技能解说篇

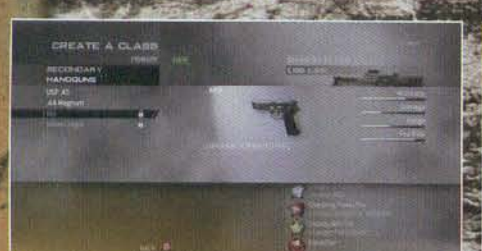
三类技能一览

Perk1

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Marathon	4	无限制奔跑	跨越障碍物加速
Sleight of Hand	4	快速换弹夹	举枪动作加快
Scavenger	13	从死掉的敌人身上获得补给	获得一倍的补给
Bling	21	主武器能装备两项配件	副武器能装备两个配件
One Man Army	45	任何时间都能切换CLASS	切换套装加速

Perk2

名称	解锁等级	效果	升级后的效果
Stopping Power	4	提升子弹威力	提升对载具的威力
Lightweight	4	移动速度提升	举枪瞄准时的移动速度加快
Hardline	9	连杀奖励-1发动	被连杀后的奖励-1发动
Cold Blooded	25	不会被UAV、空中支援、炮台和热能镜发现	被敌人准心瞄到不会变红显示
Danger Close	33	爆炸武器的威力强化	空中支援类武器威力强化







	Perk3			
	名称	解锁等级	效果	升级后的效果
	Commando	4	出刀距离增加	从高处跳下时不受伤
	Steady Aim	4	增加连续射击时的精准度	延长屏气时间
	Scrambler	19	干扰附近敌人的雷达	延长踩中阔刀地雷后的爆炸时间
	Ninja	29	躲避心跳感应器的侦测	无声行走
	SitRep	37	能看见敌人的爆炸物与重生信号弹	对手的脚步声更响
	Last Stand	41	被打倒后拔出手枪做最后一搏（爆头无效）	被打倒后可以扔手雷

连杀奖励一览

	名称	连杀数	备注
	UAV	3	一定时间内在雷达上显示敌人的位置
	Care Package	4	空投一个随机的连杀奖励
	Counter UAV	4	干扰敌人的雷达，使其花屏
	Sentry Gun	5	空投一个可移动炮塔
	Predator	5	用电脑控制飞弹
	Precision Airstrike	6	指定地点精确轰炸
	Harrier Strike	7	鹞式战机轰炸，轰炸完毕后会停留一段时间扫射敌人
	Attack Helicopter	7	武装直升机扫射敌人
	Emergency Airdrop	8	空投四个随机的连杀奖励
	Pave Low	9	武装直升机扫射敌人，飞得更低，装甲更厚
	Stealth Bomber	9	隐形轰炸机，覆盖面更广且无法侦测
	Chopper Gunner	11	用电脑控制直升机上的机枪
	AC130	11	用电脑控制 AC130 上的主炮
	EMP	15	电磁干扰，所有电子设备失效，包括红点瞄准镜等等
	Tactical Nuke	25	使用战术核弹，秒杀一切，比赛结束

被连杀奖励一览

	名称	被连杀数	备注
	Painkiller	3	重生时使用把你干掉的那个人的装备
	Copycat	4	重生后血量为平时的 300%
	Martyrdom	4	死亡时自动留下一个手雷
	Final Stand	4	打倒后进入濒死状态，但可以继续使用主武器，可爬行且经过一段时间后原地复活

转生图标一览

LEVEL	ICON
1	
2	
3	
4	
5	

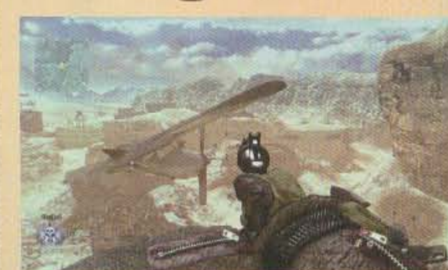
LEVEL	ICON
6	
7	
8	
9	
10	





地图解说篇

Afghan



特别推荐

FAMAS+红点瞄准镜/.44 Magnum/Marathon/Stopping Power/Ninja

FAMAS这把枪在本张地图中还是非常好用的，由于它的默认准具很影响视线，所以推荐换上红点瞄准镜或全息瞄准镜，这样在打远距离目标时更有优势。快跑技能让玩家可以长距离奔跑，尤其是在这样大的地图中。忍者技能还是推荐装备的，行动时可以无声，那么也减少了被敌人发现的机会。

地图特点

这张地图给人的感觉就是非常大，但环境并不复杂，中央的飞机残骸分成三段，都能躲人，通常是一些喜欢阴人玩家必蹲的地方。而两侧的碉堡是狙击手出没的最佳地点，后面的山洞可以躲避飞机等等的攻击。总的来说这张地图对OPFOR比较有利，一上来可以占据有利地形，如果防守得当，山头那边是完全不会被攻陷的。

TERRAIN: ROCKY, MOUNTAINOUS, DESERT • FACTIONS: OP FOR/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: BLOWING SAND, DUST / MID-DAY

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- UNDERGROUND
- OVERHEAD
- RADIATION ZONE
- WINDOW
- UP
- SPAWN POINT

POPPY FIELDS
SHACK
PIPELINE CANYON
SMALL BUNKER
BIG BUNKER
PLANE
THE PIT
AIR DEFENSE WEST
CAVE
CONVOY CANYON
ROCKS
CATWALK
AIR DEFENSE SOUTH

TERRAIN: HILLS, SEMI-WOODED, SHIPPING COMPLEX • FACTIONS: OP FOR/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: LIGHT BLOWING SNOW/LATE AFTERNOON

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- UNDERGROUND
- OVERHEAD
- WINDOW
- LADDER
- UP
- SPAWN POINT

WAREHOUSE 2ND LEVEL
WAREHOUSE 3RD LEVEL
LOADING DOCK 2ND LEVEL
OFFICES 2ND LEVEL
GAS STATION ROOF
GARAGE ROOF

NORTH TOWERS
WAREHOUSE
CREEK
NORTH WOODS
BRIDGE
TRAIN STATION
GAS TANKS
LOADING DOCK
CRASH
GAS STATION
STRIP MALL
CONTAINERS
OFFICES
WATER TOWER
GARAGE
POWER STATION
BARRACKS
SOUTH WOODS
SOUTH TOWERS

Derail



特别推荐

P90+全息瞄准镜/TMP/Marathon/Stopping Power/Ninja

P90在近距离还是有一定优势的，副武器TMP也可以让玩家代替P90继续使用，防止弹药不足的情况，忍者技能可以让你躲过敌人的心跳感应器，在冲锋时必须装备。快跑技能非常重要，可以帮助你快速通过比较开阔的区域，防止被敌人的狙击手干掉，一旦近距离作战的话，P90就很有优势了。

地图特点

其实这样地图同样适合狙击手发挥，不过由于草丛很多，加上雪地环境很难看清楚目标，所以狙击手需要时刻移动自己的位置。而冲锋的队员最好不要靠近前方的平台，这些地方都是狙击手最理想的狙击点，而且这些位置大多位于地图的后方，都是一大片比较开阔的区域。冲锋的时候还是尽量保持在整个地图的中心位置，最前方的几个仓库环境复杂，与敌人遭遇战时便能体现出P90的强大了。

Estate



特别推荐

BARRETT .50CAL+红外热感瞄准镜/AA-12/Marathon/Stopping Power/Steady Aim

由于这张地图草丛很多，一旦敌人趴在草丛里的话是很难发现的，所以巴雷特配合红外热感瞄准镜是最适合的狙击枪。快跑技能能够使你优先到达狙击点，带上AA-12则是为了加强近身战的能力。

地图特点

这张地图就是我们俗称的“别墅”图了，别墅内一共分为三层，是个防守的最理想地点，在楼梯拐角处通常都会有大量的阔刀地雷，而且后面还有喜欢阴人的玩家在那蹲着。所以冲锋时最好多扔闪光弹和震撼弹，一方面可以干扰蹲点的玩家，另一方面可以使地雷暂时失效。别墅外面的环境也相当复杂，船坞处于后面的山头也是一个理想的狙击点，所以这张地图非常适合狙击手发挥。

TERRAIN: MOUNTAINOUS, WOODED, MULTIPLE MULTI-LEVEL STRUCTURES • FACTIONS: OP FOR/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: CLEAR/MORNING

INTELLIGENCE
- UNPLAYABLE
- OVERHEAD
- WINDOW
- LADDER
- UP
- SPAWN POINT

POWER PLANT ROOF
POWER PLANT
SNOWMOBILE GARAGE 2ND LEVEL
MOON
WORKSHOP
SNOWMOBILE GARAGE
OVERLOOK
MAIN ROAD
WORKSHOP 2ND LEVEL
SPORT'S STAIRS
BOATHOUSE
LODGE
GREENHOUSE
GREENHOUSE LOWER LEVEL
LODGE 2ND LEVEL
BACK WOODS
LODGE BASEMENT

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

TERRAIN: FLAT, INNER CITY, MULTIPLE MULTI-LEVEL STRUCTURES • FACTIONS: MILITIA/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: CLEAR/MID-MORNING

INTELLIGENCE
UNPLAYABLE
WINDOW
LADDER
UP
SPAWN POINT

BAR 3RD LEVEL
SHACKS
PLAYGROUND
FRUIT STAND
ROOF GARDEN
YELLOW BUILDING
JUNKYARD
SOCCER FIELD
BAR 2ND LEVEL
LAUNDROMAT
CRACKHOUSE
GRASSY KNOLL
SIDE STREET
ICE CREAM SHOP
GRIFTER'S GREEN HOUSE
BARBER SHOP
CEMETARY
MAIN STREET
BRICKHOUSE
LAUNDROMAT 2ND LEVEL
GREEN HOUSE 2ND LEVEL
GRIFTER'S GREEN HOUSE 3RD LEVEL
BARBER SHOP 2ND LEVEL
ICE CREAM SHOP 2ND LEVEL
LAUNDROMAT 3RD LEVEL

Favela



特别推荐

M16A4+红点瞄准镜/TMP/Bling/Stopping Power/Ninja

M16A4在巷战中很好用，而且这张地图环境不是一般的复杂，同样Bling技能可以让M16同时装备红点与榴弹发射器，这样更方便玩家在任何距离下作战，用榴弹对付高处的敌人也独有功效。另外还可以带上阔刀地雷，这样可以有效地阻止敌人包抄。

地图特点

被玩家们俗称为“贫民窟”地图，这样地图的环境非常复杂，到处都是能爬的地方，而且建筑物之间的间距很小，满是小窗口，所以没有一个地点是绝对安全的。一旦打起来给玩家的感觉就是非常乱，而且重生后很难判断敌人的位置，所以必须稳扎稳打小心前进。屋顶上是一个相对比较安全的地点，玩家在冲锋时一定要多多注意房顶上是否有敌人。

Highrise

特别推荐

AUG+握把/AA-12/Sleight of Hand/Stopping Power/Scrambler

AUG的威力不俗，而且精准度非常好，对于机枪类武器来说，换弹夹快速是个比较棘手的问题，所以推荐Sleight of Hand这个技能，另外Scrambler可以干扰一下周围的敌人。在这张地图中，由于开阔的场景还是很多的，所以非常利于机枪类武器的发挥，而且地图相对比较对称，所以构造一个强大的火力点也是必须的。

地图特点

被称为“双大楼”地图，以中央的直升机平台为分割线，地图前后都非常对称，所以并没有对哪方有利这么一个说法，地下通道的环境比较复杂，而且周围有很多油桶可以利用。建议玩家在冲锋时多利用烟雾弹和闪光弹开路，当快速穿过中央的区域后就要找掩体了。惟一需要注意的是，狙击手可以从旁边的吊车一路跳到最顶端，不过这无疑是自杀，第一次杀掉别人可能很容易，一旦被发现的话连个逃的地方都没有。



TERRAIN: FLAT, CITY, MULTIPLE MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: OP FOR/RANGERS • WEATHER/T.O.D.: HAZY, BLOWING DEBRIS/AFTERNOON

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- WINDOW
- LADDER
- UP
- SPAWN POINT

LOFT 2ND LEVEL
SODA SHOP ROOF
COFFEE SHOP 2ND LEVEL
U.S. BASE
GENERAL STORE
SNIPER APARTMENT 2ND LEVEL
FIELD
COURTYARD
CONVOY
SNIPER APARTMENT
ALCOVE
CAFE
VIDEO STORE
LOFT
U.S. BASE 2ND LEVEL
BOUTIQUE
COFFEE SHOP
BATHROOMS
SODA SHOP
GAS STATION
PARKING LOT

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX

Invasion



特别推荐

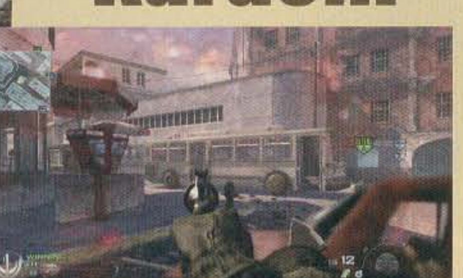
AK-47+红点瞄准镜/.44 Magnum/Marathon/Stopping Power/Ninja

AK 的威力在突击步枪中屈指可数，而且子弹本来的穿透力就大，当然好用很多，但其默认准具有些问题，推荐换上红点准镜，忍者技能也能让你在前进中不被敌人的心跳探测感应到，AK 在巷战类型的地图中绝对非常好用。

地图特点

虽然是巷战地图，但环境没有“贫民窟”那么复杂，主要分为三条道路，最上方的通路比较开阔，中间还有沙包阵地可以给玩家提供掩护，不过后方的平台上一般会有敌人蹲点，所以稍微露个头就会被干掉，而且敌人居高临下有着地理优势。中间的通路也是这样，敌人可以在 2 楼废墟中俯视中央大片区域。最下方的环境反而对于进攻方有利，只要一个烟雾弹过去即可安全地绕至敌人身后。

Karachi



特别推荐

防护盾+C4炸药/.44 Magnum/Marathon/Danger Close/Scrambler

这样的组合完全是用来吸引敌人火力的，C4炸药安放在角落可以有效干掉从背后偷袭的敌人，但如果没有同伴跟在后面配合的话，那么纯粹是找死……不过结合本章地图的特点，你可以卡在一些比较狭小的地方，这样会让敌人非常无语。

地图特点

和上一张地图差别不大，都是巷战地图，不过这张地图四通八达，而且房顶上能蹲点的地方很多，可以说是“贫民窟”地图的放大版。这样地图非常适合喜欢冲锋玩家发挥，相比之下微型冲锋枪在地图中的功效要比突击步枪来得大，而且好用很多。狙击步枪就不推荐了，在这样的地图中使用狙击枪不怎么方便，而且一旦打得激励，狙击手根本就是掏出手枪和敌人对打的。

TERRAIN: FLAT, DESERT TOWN, MULTI-LEVEL STRUCTURES • FACTIONS: OP FOR/SEALS • WEATHER/T.O.D.: CLEAR, LIGHT WIND / DUSK

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- UNDERGROUND
- OVERHEAD
- WINDOW
- LADDER
- MOUNTED GUN
- UP
- SPAWN POINT

SHAKAR MART 2ND LEVEL
STOREROOM 2ND LEVEL
APARTMENTS 2ND LEVEL
HOTEL 2ND LEVEL
CAFE
BUS STATION
SHACKS
HOTEL
PARKING LOT
WATERFRONT
APARTMENTS
GROUND ZERO
MINI MART
MOSQUE
WALLY'S WAREHOUSE
STORE ROOM
PARKING LOT
MAIN ST.
SHAKAR MART
CHICKEN MARKET
CLOCK TOWER

TERRAIN: MULTI-LEVEL STONE QUARRY, MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: MILITIA/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: CLEAR/EARLY AFTERNOON

INTELLIGENCE
UNPLAYABLE
OVERHEAD
WINDOW
LADDER
UP
SPAWN POINT

STORAGE FACILITY 2ND LEVEL
CRANE 3RD LEVEL
OFFICES 2ND LEVEL
WAREHOUSE 14 2ND LEVEL
LOADING BAY 2ND LEVEL
TANK GARAGE 3RD LEVEL
TANK GARAGE 2ND LEVEL
CRANE 2ND LEVEL
TO TANK GARAGE
WAREHOUSE 14 3RD LEVEL
STORAGE FACILITY
INDUSTRIAL ROAD
THE DUMP
EQUIPMENT GARAGE
BIG TANK
FLAG TANK
TANK GARAGE
CRANE
GARAGE
LOADING BAY
WAREHOUSE 14
OFFICES
RED TANKS
BACK ROAD

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOX

Quarry



特别推荐

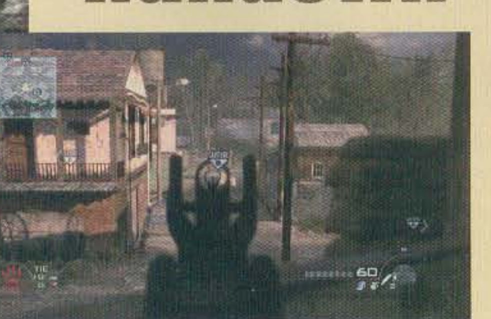
RPD+弹夹/AA-12/Sleight of Hand/Stopping Power/Steady Aim

RPD在连续射击时的稳定性还算不错，加了弹夹后可以连射压制敌人好一阵子，配合上弹速度加快后效果更为明显，可以有效的掩护我方队员冲锋。

地图特点

俗称“采石场”地图，这张地图是典型的易守难攻型，防守方只要占据地图上方的几个房屋，然后依靠地形优势的话就能站住脚跟，对于进攻放来说很不利。而且房屋内的环境复杂，还可以爬上楼梯俯视下方，所以进攻时最好带上烟雾弹制造掩护，然后一口气集中突破。等把敌人冲散了以后再逐一歼灭，一旦赶出房屋就非常好办了。另外，一些喜欢蹲点的玩家通常就是在汽车后面、油桶后面与房梁上蹲着，而且位置极为隐蔽，需要注意。

Rundown



特别推荐

MP5K+消音器/PP2000/Marathon/Stopping Power/SitRep

本张地图中间有三座木桥，草丛附近是阴人的最佳地点，所以冲锋时要多看看这些角落，另外SitRep技能可以放大敌人的脚步声，对于高手来说可以凭借这点判断敌人的大概位置。

地图特点

俗称“三桥”图，顾名思义地图中当然有三个桥，桥对面的恐怖分子占据绝对的地形优势，只要防守得当，可以死死看牢两座桥，敌人根本无法过来。进攻方惟一的突破点就是地图最下面的桥，首先可以扔一个烟雾弹，然后马上从桥上跳下去，从旁边的楼梯迂回到敌人的后方，上楼梯后要注意阔刀地雷，而且进门后？楼的环境也很复杂，三个楼梯口也有很大几率插满了地雷，一旦把敌人赶出这里，让其重生到后方就非常有利了，可以说是个攻守替换的典型例子。

TERRAIN: FLAT, CENTRAL RIVER, MULTIPLE MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: MILITIA/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: CLEAR/DAWN

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- WINDOW
- MOUNTED GUN
- UP
- SPAWN POINT

VILLA 2ND LEVEL
NEIGHBORHOOD 2ND LEVEL
STORE 2ND LEVEL
DRUG STORE 2ND LEVEL
BOATHOUSE 2ND LEVEL
CANTINA 2ND LEVEL
FIELD
RED SHACK
RIVER
STORE
VILLA
GAS STATION
FRUIT STAND
NEIGHBORHOOD
STABLE
ABANDONED HOUSE
BRICKHOUSE
CANTINA
WATER TOWER
CORRAL
BOAT HOUSE
FISH MARKET
CHURCH
DRUG STORE
PALMS

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

TERRAIN: FLAT, VEHICLE JUNKYARD, MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: OP FOR/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: CLEAR, BLOWING DEBRIS/DUSK

INTELLIGENCE

UNPLAYABLE
WINDOW
LADDER
UP
SPAWN POINT

OFFICES
CRANE
POWER STATION
TAIL SECTIONS
OFFICES 2ND LEVEL
WAREHOUSE 4
LOADING BAY
BLUE PLANE
818
BURNING TRUCK
PROPANE TANKS
WAREHOUSE 3 2ND LEVEL
RED TANKS
WAREHOUSE 3 3RD LEVEL
PARKING LOT
WAREHOUSE 3

TOPIC
FEATURE
GUIDE
ANNUAL
RESEARCH
XBOY

Scarpyard



特别推荐

Vector+消音器/M9/Scavenger/Stopping Power/Last Stand

Vector这把枪加上消音器后还是比较好用的，如果不顺手的话可以换成UMP45。由于地图比较小的关系，微型冲锋枪还是占据着主导地位，但经常可以看见喜欢用榴弹的玩家。Last Stand技能让你被击倒时还能再挣扎一下，作用还是比较明显的，而被连杀奖励则一定要装备Final Stand。

地图特点

整体给人的感觉有点像前作中的“仓库地图”，地图的中央是两根不相通的管道，两侧则是两个小房间，上下都有可以上二楼的平台。地图乍看之下比较对称，但实际上对于OPFOR更为有利，因为左侧的房间相对比较大，而且还有卡车等等掩体，进攻时突然从卡车后面窜出去，然后就能巧妙地饶到两根管道里了。

Skidrow



特别推荐

SCAR-H+消音器/Striker/Scavenger/Cold Blooded/Ninja

这样的搭配可以让敌人完全找不到你，不管是UAV也好，心跳感应器也好，SCAR-H加上消音器后的威力还算不俗，值得使用，另外Scavenger技能是为了补充弹药，免得到时候到处捡枪去了。

地图特点

这张地图也是典型的阴人地图，各个地点都适合阴人，而且只要在后面插上地雷，那么别人是无法饶其身后的。这张地图的环境复杂，低级的连杀奖励推荐UAV之类的，而高级连杀奖励则不推荐AC130什么的，就算出了都不一定能干掉几个人，反而EMP干扰倒很好用。另外，地图中有几个固定机枪塔，是强大的火力点，可以看牢很多要道。

TERRAIN: FLAT, INNER-CITY, MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: OP FOR/RANGERS • WEATHER/T.O.D.: CLEAR, BLOWING DEBRIS/MORNING

INTELLIGENCE

UNPLAYABLE
WINDOW
MOUNTED GUN
UP
SPAWN POINT

PARKING LOT
OFFICES
GARAGE
LOADING DOCK
WEST LOT
BLUE ROOM
WEST ALLEY
MOVIE STORE
TUNNEL
TO 2ND LEVELS
TO 2ND LEVELS
TO 2ND LEVELS
HOUSE
PLAYGROUND
BACK ALLEY
LAUNDROMAT
APARTMENT
OFFICES 2ND LEVEL
STUDY
ROOF
GREEN ROOM
MAIN HALL
FROM 1ST LEVEL
FROM 1ST LEVEL
KITCHEN
CAMERA ROOM
FROM 1ST LEVEL

卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织

TERRAIN: FLAT, CONCRETE, MULTIPLE MULTI-LEVEL BUILDINGS • FACTIONS: OP FOR/SEALS • WEATHER/T.O.D.: LIGHT SNOW/MORNING

INTELLIGENCE

- UNPLAYABLE
- WINDOW
- LADDER
- UP
- SPAWN POINT

CATWALKS
TO CATWALK ROOF
CATWALK ROOF
POWER STATION 2ND LEVEL
MAINTENANCE YARD
BASE ENTRANCE
HELIPAD ROOF
CONTROL ROOM
DRY DOCK
TO CATWALKS
POWER STATION
NORTH DOCK
WAREHOUSE 2ND LEVEL
LOADING BAY
TUNNEL
OFFICE
EAST DOCK
GARAGE BAY
WAREHOUSE
FUELING STATION
TANK
CRANE

Sub Base



特别推荐

FAMAS+心跳感应器/G18/Scavenger/Stopping Power/Steady Aim

心跳感应可以察觉半个地图中敌人的位置，然后迅速躲到掩体后面守株待兔，如果怕暴露位置可以使用Bling技能同时装备消音器与心跳感应器。

地图特点

中央的地图都非常开阔，这张地图交战的重点就是中央的通道和上层，楼梯处是一个入口，而另一个入口则要绕到后面的楼梯，然后穿过通道的上层，划开玻璃才能到达。这里的位置是最适合游击的，一来可以俯视下方一大片区域，二来可以死守最上方的通道，但一定要注意敌人会不断地扔手雷上来，有时候一个榴弹即能炸死你，如果你一直想在这里阴人，那么推荐带上重生信号弹。

Terminal



特别推荐

M16+红点瞄准镜/.44 Magnum/Bling/Stopping Power/Scrambler

地图右侧还是非常容易防守的，如果防守得当，那么敌人是很难冲过来的。M16A4在这张地图中很极大的优势，Bling技能还可以加上榴弹发射器，对付远处躲在房子里的敌人非常有效。

地图特点

机场地图中还是适合M4、M16和AK-47这样的突击步枪发挥，而且配合榴弹的话异常霸道。飞机里的环境很复杂，机头和机尾都能阴人，逃生梯后的几个箱子后面也是阴人的理想地点。另外，俄方一上来可以爬上楼梯，然后躲在油罐后面防守中央通道，这里的位置极为隐蔽，但需要注意的是别被油罐爆炸炸死。地图给人的总体感觉就是俄方有利，美军只能被困在地图左侧，而且不怎么能冲出来。

TERRAIN: FLAT, AIRPORT, MULTIPLE MULTI-LEVEL STRUCTURES • FACTIONS: OP FOR/RANGERS • WEATHER/T.O.D.: CLEAR/MID-DAY

INTELLIGENCE
- UNPLAYABLE
- UNDERGROUND
- OVERHEAD
- WINDOW
- LADDER
- UP
- SPAWN POINT

BURGER TOWN
WAITING AREA
LOBBY
BAGGAGE AREA
FOOD COURT
ROOF
CONTROL ROOM
MIDNIGHTS BOOKSTORE
SECURITY
SECURITY LOBBY
TARMAC
TO PLANE
HALLWAY
RESERVATION DESK
TO PLANE
TO PLANE
SECURITY OFFICE
CHECK IN
PLANE
LUGGAGE STORE

TERRAIN: ROLLING HILLS, GRASSY, SCATTERED RUN DOWN STRUCTURES • FACTIONS: OP FOR/TF 141 • WEATHER/T.O.D.: FOGGY/MORNING

INTELLIGENCE
- UNPLAYABLE
- UNDERGROUND
- RADIATION ZONE
- WINDOW
- MOUNTED GUN
- SPAWN POINT

CHURCH
NORTH ROAD
RIDGE
STATUE
NORTH TRENCH
GRAVEDIGGERS HOUSE
RIDGE
CEMETARY
WEST TRENCH
HOUSE
"L" TRENCH
TANKS
FRONT YARD
SCHOOL
RIDGE
JUNKYARD
SHED
BASE
CHOPPER

Wasteland



特别推荐

Intervention+红外热感瞄准镜/.44 Magnum/Marathon/Stopping Power/Steady Aim

这张地图也非常大，而且是草地场景，很难看清楚敌人，所以装备红外热感就非常有用了，.44 Magnum是最好的手枪，在坑道内近战丝毫不逊色于霰弹枪。

地图特点

这张地图很广阔，而且都是草原背景，又是一张狙击手发挥的理想地图，而且像那么空旷的地图，一旦出了AC130或阿帕奇直升机的话，敌人根本连个躲的地方都没，所以请时刻带好“毒刺”与“标枪”。坑道中的混战比较激烈，大多都是手持“双州长”的玩家，就算没有这样的枪，也大多会听见AA-12等霰弹枪的声音，所以没有强力的近战武器还是别走坑道，多多利用手上的狙击枪或者远距离步枪干掉游走的敌人。

grand theft auto THE BALLAD OF GAY TONY

风流托尼之歌

横行霸道 风流托尼之歌	Rockstar Games	动作
X360 Grand Theft Auto The Ballad of Gay Tony		美版
2009年11月18日	1人	1600MSP
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 地狱伞兵　美编 木仙



游戏成就

本篇的成就难度可以说是直线上升，甚至比正篇来说都要难上许多，主要原因是本作的任务增加了完成条件，例如命中率、爆头数以及其他一些特殊要求，想要在紧张的任务中达成这些条件真是让人叫苦不迭，还好游戏提供了反复重玩任务的功能，在游戏完成后的电话菜单里寻找Mission的选项，即可随时重复任务，而且手中的武器和道具是继承当前状态的，不过即便如此，想要达成100%完成度还是非常有挑战的。而其他的成就则基本没有什么难度，虽说也几乎是白送，但也是要不少时间的。

Adrenaline Junkie 可选在和Yusuf进行This Ain't Checkers任务的时候，在最接近水面的位置再打开降落伞即可；Four Play稍有难度，因为看不清球杆的位置很难对准准星；Catch the Bus要求玩家完成音乐游戏，首先是跟着节奏将摇杆推向任意方向，出现HOLD后将摇杆推向任意方向不动，同时跟着节奏按LT和RT键，反复数次后进入按键模式，根据提示按键即可完成舞蹈，之后还有一段香艳情节；Gone Down则需要自己在地图上寻找跳伞的图标来完成，降落在指定地点就算成功。

成就名	完成条件
Adrenaline Junkie (25)	最长时间的自由落体。
Bear Fight (15)	赢得地下拳赛的冠军。
Catch the Bus (15)	在夜总会里跳舞一次都不失误。
Diamonds Forever (5)	完成博物馆的钻石任务。
Four Play (10)	在一次游戏中集中高尔夫球杆4次。
Snow Queen (20)	完成25个毒品战争。
Gone Down (5)	完成所有的跳伞任务
Maestro (30)	完成整个游戏。
Past the Velvet Rope (45)	所有任务平均达成80%完成度。
Gold Star (80)	所有任务达成100%完成度

主线任务

Mission 1 I luv L.C. — Tony 任务

完成时间	4：00
玩家伤害	0%
车辆损伤	10%

故事的开头大家再熟悉不过了，因为正好是Niko一行人在抢银行，而我们的主人公Luis就是趴在那个企图开枪反抗结果被一枪干掉的可怜路人身边的黑人。在接受了警察询问之后，Luis一路上与前两位主角擦身而过，到达了Tony的公寓。两人还没聊上几句，Vince和Rocco就跑来收账，双方发生了严重的争执，Rocco甚至把枪都掏了出来，结果Tony只能乖乖给钱。接下来两人前往Tony开的酒吧Hercules和Maisonette 9。Niko的老哥Roman貌似是那里的常客。在里面绕一圈出来会遇到Armando和Henrique跟酒吧门卫发生了点摩擦，Luis几句话平息了这个摩擦，并把他们送到Northwood之后回家。

Mission 2 Practice Swing— Tony 任务

完成时间	4：00
玩家伤害	50%
爆头数	11
命中率	70%
特殊要求	100%高尔夫命中率

Rocco是Tony的投资人之一，但是似乎两人的关系并不太好。这次Tony收到他的邀请，得去他的高尔夫球俱乐部"玩一玩"，无奈的Tony只好带上Luis同行。

到了俱乐部后，他们发现一个敌对帮派的成员正在"受审"。而Rocco的审问手段非常奇特，将高尔夫球打向这个在高尔夫球车上被捆成"大"字型的可怜家伙。也许是自己准头太差，他将击球的任务交给了Luis，自己坐进了那辆高尔夫球车里。按照提示就能够进行击球了，每击中那个家伙一次，Rocco会把车换个位置，难度也会增加一点，击中3次后，那可怜的人终于说出了一切。

然而就在以为事情结束的时候，对方的救援杀到了，在高尔夫球场上展开了一场激战。清理掉第一批救援后，Luis跟着Tony一起抢了一辆高尔夫球车随Rocco夺路而逃，只管逃就行了，不用理会追在身后的那些人。到达目标地点后与Rocco告别，回到Tony的公寓。分别前Tony要Luis有空的话到他的债主之一Mori那里去帮帮忙。

卷首特稿 特别企划 典藏攻略 至尊鉴 极限研究 软组织

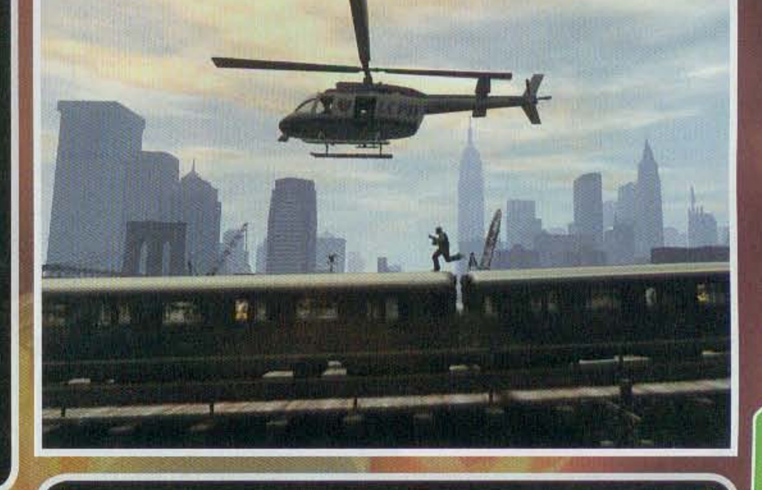
Mission 3 Chinese Takeout—Tony 任务

完成时间	5：00
玩家伤害	10%
命中率	70%
特殊要求	100% 爆头数

Rocco 又向 Tony 发难了，有一桩"生意"在 Chinatown，Rocco 为了避免危险让他去当替死鬼，Luis 自然又被抓公差陪同前往。到达后会碰到一位老熟人，The Lost 的老大 Billy Grey 正在和一个中国佬商量毒品交易。Billy Grey 离开后，两人进屋面见中国佬。原来 Rocco 把他们俩给卖了，让他俩给这个帮会做事。Luis 自然不会答应，一枪将这个家伙放倒，外面的小弟们听到枪响后蜂拥而至。

这里别光顾着自己杀得兴起，同时还要保证 Tony 能活着从屋里出来。本任务敌人较多，每个路口都会有人等着，而且不是所有敌人都能在雷达上显示。另外千万不要留下任何一个敌人，如果建筑中还有任何一个敌人存活，Tony 是不会跟着 Luis 跑出来的。带着 Tony 顺利逃出来后，送他回家。

任务结束后 Luis 会接到 Yusuf 打来的电话，本来他是想找 Tony 帮忙办点事情的，于是 Tony 就把 Luis 的电话号码给了他。



Mission 4 Momma's Boy—Momma 任务

完成时间	3：10
玩家伤害	10%
特殊要求	让观众帮你一把
	赢得比赛

Luis 得空回家去看望母亲，正巧遇到了放高利贷的 Santo 上门要债。以债务为威胁，Santo 要求 Luis 帮他做事还债，否则就烧了他母亲的屋子。Luis 无奈只好跟随 Santo 前往一家黑拳赛场，Santo 要求他故意输掉比赛让自己捞一笔。

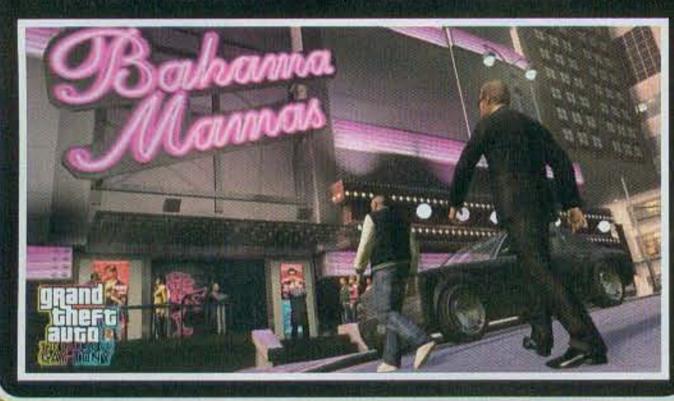
这是一场三场连赛，还好三个对手都不是很强，等对方靠近的时候猛踹一脚让后上前饱以老拳，很快就能把他们打趴下。如果在第三场开始前你的血槽只剩下不到一半的话会出现提示，按 LB 便可输掉比赛，然后 Santo 就能拿到钱结束这个任务。如果想要提高任务评价的话，那就得赢得所有比赛。战斗中可以把对手逼到场地边，观众会拉住他让你好进行攻击。赢了比赛之后 Santo 会气急败坏地向 Luis 兴师问罪，几句话不和便掏出了刀子，因为地方狭窄，而且对方动作迅猛，肉搏战并不容易，可以先往后跑两步，掏枪将其射杀。

Mission 5 Corner Kids—Momma 任务

完成时间	7：50
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

再次前往母亲家里的时候会遇到 Luis 的发小 Armando 和 Henrique，两个在街角做毒品生意的小混混。将他们带出家后 Luis 告诫他们这样太危险。然而 Armando 说他很羡慕 Luis 现在的地位，想通过这种手段爬到这种位置，最后还叫 Luis 和他们一起去交易。

跟两个朋友上车前往目的地，刚跟交易方碰上头就听到了警笛声。这次的通缉度直接就是高等级，特警和直升机都有到场。这时候的弹药应该并不稀缺了，只需要多注意别误伤同伴即可。杀出重围后建议使用警车逃亡，拉着警笛的话普通车辆会自行避让，将两个会惹事的朋友送到家后，任务结束。这个任务完成后，便可以进行"毒品战争"的支线任务



Mission 6 Clocking Off—Momma 任务

完成时间	5：00
玩家伤害	40%
爆头数	20
命中率	55%

在第三次去看望母亲的时候，Luis 与其发生了争执，因为母亲想让他去完成学业而不是在俱乐部工作，但是 Luis 却不愿意这么做。

之后那会惹事的 Armando 和 Henrique 又出现了，并拜托 Luis 陪他们一起去取一批货。开车带着两人来到码头，这时毒品正在卸货，Luis 刚靠近货船，岸边杀来一群抢货的人，又一场恶战开始。这两人果然很会惹事，不仅招来的敌人数量众多，而且他们会从各个方向杀过来。尽量在码头上先将高处的敌人消耗一些在上去战斗，不然很容易被围住。战斗结束后开着指定的车辆跟着 Armando 的车将毒品送到 Northwood，任务结束。

Mission 7 Sexy Time—Yusuf 任务

完成时间	6：00
玩家伤害	0%
摧毁敌船数	4

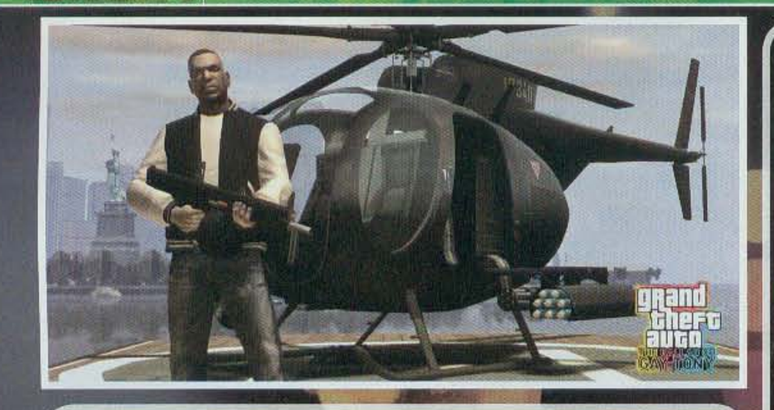
Yusuf 是一个拥有雄厚资产的阿拉伯富二代，在自由城正在开发一些项目，但是他请 Luis 帮的忙却让人很是汗颜——他想弄一架武装直升机。他得到消息，一个军火商此时正把自己的游艇停在 Algonquin 南部的海面上，游艇上就有那架他垂涎已久的直升机。Yusuf 已经准备了快艇，剩下的事情就由 Luis 去办了。

驾驶快艇前往游艇的停泊处，最好避开周围的巡逻艇，不然会给自己增加难度。爬上游艇后迅速开走直升机，别以为事情就这么结束了，没多久 Yusuf 打来电话要求 Luis 把游艇给搞定。返回游艇后便开始战斗，注意躲避敌人的火箭弹，对方发射的时候直升机会响警报，闪避起来并不是很困难。而且直升机火力很强，"X"键是发射火箭，"A"键是使用机枪。把游艇和之后的快艇解决掉将直升机飞到指定地点降落就完成这次任务了。

Mission 8 Kibbutz Number One—Mori 任务

完成时间	5：00
玩家伤害	50%
爆头数	10
命中率	70%
游艇损伤	40%
最高船速	70mph
特殊要求	尽快干掉手持火箭筒的敌人

因为 Tony 的要求，Luis 抽空去找了 Mori，Mori 让他一起去谈一笔"生意"。结果生意很顺利地谈崩了，对方很干脆地拒绝了和 Mori 交易，战斗在所难免了。这次枪战需要注意的是有个用火箭筒的敌人，尽快解决，不然会造成很大麻烦。干掉所有人后上船离开，会有人追击，把这些追击的人也都料理掉之后到达指定地点结束任务。



Mission 9 Blog This!...—Tony 任务

完成时间	2 : 30
车辆损伤	0%

Luis 刚到 Tony 家就被 Hercules 的门卫 Troy 拽住大吐苦水，因为 Hercules 是个 Gay 吧，而他本人又不是 Gay，他更想去 Maisonette 9 工作。刚把 Troy 劝走，Tony 带着 Gracie 出现了。没错，这个 Gracie 就是被 Niko 绑架的女人，Rocco 的妹妹。Tony 提到了一个经常散布各种自己负面言论的博客，想和 Luis 商量该怎么"吓唬吓唬"这个博客的主人。

对话结束后，把 Tony 和 Gracie 送到 Gracie 家，这时候还能看到那辆即将被卖掉的粉色的跑车。接下来让 Luis 前往网吧，邀请那个博主"出来玩玩"，这时候会有提示告诉你进哪一个页面，然后做什么事情，离开网吧后任务结束。

Mission 10 Bang Bang—Tony 任务

完成时间	5 : 00
玩家伤害	0%
特殊要求	不要浪费炸药包

到了 Tony 家，发现 Tony 的男朋友（果真是个 Gay）Evan 也在，他带了些"货"来，而 Tony 刚刚试了试，正躺在床上神志不清。Luis 二话没说揍了 Evan 把他赶走，然后把 Tony 拖到洗脸池边上浇了一通冷水。看得出来 Tony 现在季度烦恼，原因还是 Rocco 的债务，现在他有两条路：烧了自己的酒吧骗保，或者替 Rocco 做点事。Tony 自然是选择了后者，由于 Tony 仍然神志不清，Luis 便拿了炸弹独自去做这些事情。

第一个目标是附近的一个工地上，Rocco 要干掉这里的一个工头，他此时正在操作塔吊。在吊塔下方安置三个炸弹，然后离开一段距离按十字键下来引爆。接下来是一列开往 Bohan 的轻轨列车，到达列车隧道上方的缺口处，等列车过来后，扔下一个炸弹将其炸毁。最后一个目标很棘手，前往机场炸毁目标飞机，这架飞机即将起飞，所以动作要快，最好能在它滑出跑道的时候就扔炸弹炸了它，不然大批的警察会是个不小的麻烦。摧毁目标之后就赶紧逃吧，顺利逃脱后任务结束。

Mission 11 High Dive—Yusuf 任务

完成时间	4 : 10
玩家伤害	50%
爆头数	2
命中率	70%
摧毁敌机数	4
特殊要求	从帝国大厦跳下来的时候至少有 6 秒的自由落体时间

Ahmed 和 Tahir 两兄弟邀请 Yusuf 前往帝国大厦参加一个会议，Yusuf 怀疑其中有诈所以派了 Luis 去。跟 Yusuf 一同到达目的地后 Luis 单独乘电梯来到楼顶，Ahmed 和 Tahir 看到 Luis 的到来显得十分不安，结果 Tahir 被扔下了楼，Ahmed 则向更高的地方逃跑。赶紧追上去吧，但这时已有大批警察赶到，武装直升机也不少。武装直升机一定要干掉，不然会很麻烦，警察的话只要不是直接遭遇的话可以无视。在塔顶 Ahmed 彻底坦白了他们妄图杀掉 Yusuf 后取而代之的阴谋，结果刚说完就被 Luis 吓得失足坠楼了。穿上 Ahmed 留下的降落伞从塔顶跳伞落地，本关结束。

Mission 12 Caught With Your Pants Down—Yusuf 任务

完成时间	7 : 25
玩家伤害	50%
装甲车损伤	50%
摧毁警车数	6
特殊要求	10 发子弹内打掉四根钢缆

Luis 进门就看到 Yusuf 正在家里和一个妓女吸毒、发疯。没想到 Yusuf 的老爹突然出现，并面露不快，因为除了那个妓女以外，这时候的 Yusuf 只穿着外衣和一条裤衩。Yusuf 赶紧向老爹解释那个女人是 Luis 的老婆，并赶忙把他们两人支开。

等 Luis 到了楼下，Yusuf 打电话来跟他说想弄辆装甲车开开。为了瞒过老爹，Yusuf 指明了碰头地点，让 Luis 赶紧过去。到达后没多久，Yusuf 开着直升机从天而降，上去后换玩家驾驶，追上吊着装甲车的直升机。接下来 Luis 任务是将位于装甲车四角的挂钩用狙击步枪打掉。这个对玩家的设计技术要求非常高，建议先从车尾的挂钩下手，因为车头挂钩遮挡较少，在之后的晃动中也相对容易命中。等装甲车落地后，Luis 会跳伞并落到装甲车附近，上装甲车。虽然前来阻击的警察很多，但是对于装甲车来说还是显得无可奈何。注意，别太忘乎所以，装甲车并不是无敌的。顺利逃离追捕后，装甲车开到 Yusuf 的工地前。这工地应该大家也很熟悉吧，Niko 有个破坏任务就是在这里。

Mission 13 This Ain't Checkers—Mori 任务

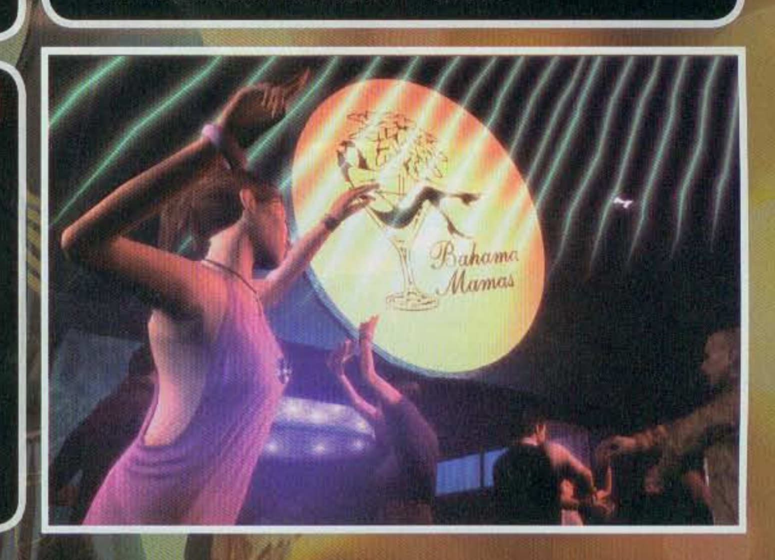
完成时间	7 : 35
玩家伤害	0%
特殊要求	降落到任意一艘赛艇上
	从上船开始一直保持第一不被超越

来到 Mori 家，他的弟弟 Brucie 也在，这可是老面孔了。两人的确很相似，都是肌肉崇拜者，身上都有汉字纹身。Brucie 刚在一盘棋局中被 Mori 轻松拿下，显得十分沮丧。这时，Mori 提出想要和 Luis 进行一次三项赛，如果他输了就永远不再去骚扰 Tony。比赛有三项：跳伞、快艇和赛车。只要注意别摔死或者翻船翻车，赢过 Mori 基本没什么难度。跳伞的时候可以多做一会自由落体，只要及时打开伞包别给摔死就行。

Mission 14 No. 3—Mori 任务

完成时间	5 : 15
车辆损伤	20%
最高时速	140mph
特殊要求	紧跟目标

Mori 突发奇想，要带着弟弟和 Luis 去飙车，一行人到达停车场，按照提示降下车库里的跑车，Luis 开的是最后那一辆（酷似 Ford GT 啊！）。这只是飙车，并不是比赛，跟在俩兄弟后面就可以，而且路上的警察可以完全无视。不过途经的道路都比较窄，而且很多地方有异物，几个弯道还都没有护栏，很容易车速太快掉进海里。在结尾处的几个跳台一定要提前调整位置一气呵成，安全着陆后可以欣赏到兄弟二人讲相声似的一番对话。



Mission 15 Frosting On The Cake—Tony 任务

完成时间	5：45
玩家伤害	50%
特殊要求	35秒内摆脱警察的追捕

来到Tony的住所，正碰到Evan、Gracie和Rocco三人在过毒瘾，其中Gracie提到自己打算把车卖了的想法。Tony则又是不省人事地倒在一边，Luis二话没说把Tony拖到洗脸池旁冲凉水去了。等Tony稍有恢复，他想起来港口有一桩大生意要做。

Luis带着Evan开着Tony的车前往港口，Tony自己乘另一辆车前往。一行人抵达港口后，交易开始，那个正篇开场里做蛋糕藏钻石的厨师再次登场，同时登场的还有躲在集装箱后的Johnny正带着一帮小弟企图靠近。虽然Luis发现了这群不速之客，但是还是太迟了，Evan被杀死，钻石也被Johnny抢走了。Luis只好带着Tony上车逃命。

接下来Luis不需要开车，需要探出天窗用炸弹解决那些前来追击的失落帮小弟。这里炸药包数量虽然多，但别用的太猛，因为接下来还有警察继续追击。这次不仅有直升机参加围堵，连装甲车都开来了。装甲车4到5个炸弹可以搞定，直升机等它靠到最近的时候一颗就可以解决。冲过警察设置的路障后换Luis驾驶，逃脱追捕后把Tony送回家就可以了。



Mission 16 Boulevard Baby—Tony 任务

完成时间	3：10
玩家伤害	40%
特殊要求	跳舞一次都不失误
	不要误伤无辜的人

Tony为了解决自己的债务危机，希望能和俄罗斯大佬Bulgarin（这也是老熟人了）搞好关系，然后让他收购Maisonette 9，就可以有钱还债了。想出这个妙招后Tony和Luis前往了夜店Bahama Mamas（这家夜店很赞，只可惜就开了这么一次……难怪Tony要搞掉它）。路上Tony让Luis去接近这家夜店经理的女友Monique，这个经理此时正在拉斯维加斯。

到达后在底层的舞台中间可以找到Monique并跟她跳舞，在这里可以学会如何跳舞。接下来Monique会带主角去后台"找乐子"，但是没想到两人正在云雨时经理却突然杀到。被带了绿帽子的经理一气之下打昏了Monique，并掏出枪来对着Luis。接下来就是恶战一场了，把所有向你攻击的人清除掉，然后迅速离开这里，如果逃得慢的话会被警察发现，会很麻烦的。此任务完成后可以进行Bulgarin的任务。

Mission 17 ...Blog This!—Tony 任务

完成时间	2：10
玩家伤害	0%
特殊要求	在8秒以内抓住博主

向博主发出邀请后一段时间，Tony打来电话告诉Luis，博主上钩了。前往直升机场，驾机飞到达指定高度，这时候两人说出了真实目的，并开始折磨这个大嘴巴博主，玩够了之后将其一把退下，接着Luis也会跳出飞机。记住，这次只是吓唬吓唬人家，可别让人家摔死了，控制Luis在空中抓住博主，然后打开降落伞，只要别落进水里或者楼顶，降到哪里都成，这时候那博主已经连路都走不稳了，而且真的被吓得"屎尿齐流"。这个任务完成后开启Base Jump的跳伞任务。



Mission 18 Not So Fast—Tony 任务

完成时间	4：35
玩家伤害	20%
直升机损伤	80%

Tony得到消息，那批被抢走的钻石会在博物馆进行交易，抢回钻石的任务自然交给了Luis。Luis向Yusuf借来了武装直升机前往交易现场。在博物馆顶部着陆后，便偷偷摸摸地来到那个大家熟悉的窗口前（当然了，以前都是在里面，这回是在外面）。三大主角终于在这个任务中相聚了，就在Niko与Johnny正拿出钻石给买家看的时候，Luis控制了整个局面。抢回钻石后迅速回到屋顶驾驶直升机逃离。途中会遭遇三架军用直升机堵截，看来虽然围绕这一包钻之三位主角的命运各不相同，但是逃跑的时候都很棘手。击落三架警方的直升机后将自己的直升机停在指定的停机坪那里，而Tony已经在那里等着了。

Mission 19 Ladies' Night—Tony 任务

完成时间	8：50
直升机损伤	0%
特殊要求	近距离跟踪
	低空飞行

Gracie被绑架了，没错，就是Niko干的。但是这让Tony吓得都打算自行了断了，Luis劝了半天才让他冷静下来，两人决定跟踪绑嫌疑犯Packie，以确认Gracie被藏匿的地点。到停机坪开直升机一路奔向Packie家附近（在一段轻轨附近，大家也很熟悉吧）。不一会Packie出门了，这里想要跟丢并不容易，有几个地方稍加注意，一是Packie会经过一段海底隧道，如果没有特别注意的玩家很容易在这段失去目标，另外就是途中Packie会在一个停车场停留片刻，这里只要耐心等着就行。找到囚禁Gracie的地点后返回停机坪，任务结束。

Mission 20 Ladies' Night—Tony 任务

完成时间	6：30
玩家伤害	50%
Headshot	20
命中率	70%
特殊要求	将炸弹放到更隐蔽的地点
	用炸弹干掉10名特警

Bulgarin向Luis抱怨自己正被国家安全部门暗中调查，而且这些调查是非法的，甚至有人准备用假证据对他进行栽赃陷害。他希望Luis能够帮他清除这些对他不利的人。开车和Bulgarin、Timur一起来到一个地下停车场，接着把遥控炸弹贴在车上然后躲好。放置炸弹的时候要注意一定要在车尾安放，不然调查人员还没围住车子就会先看到炸弹。等调查人员到达并围拢汽车时将炸弹引爆，接下来就是把没被炸死的特警以及前来的支援统统消灭，带着Bulgarin和Timur立刻逃离解除通缉后将他们两人送回家，任务结束。

Mission 21 Dropping In—Bulgarin 任务

完成时间	6：40
玩家伤害	40%
命中率	70%
特殊要求	降落在屋顶指定区域 等 Ashville 退到窗边再打死他以便他直接从楼上摔下去 直接降落在卡车上

Bulgarin 已经不止一次地抱怨 Ashvilli 阻碍他收购冰球队了，现在他已经失去耐心了，决定去干掉 Ashvilli，不过这种脏活自然是交给了 Luis。与 Timur 一起到停机坪，驾直升机升到一定高度后跳伞，降落在冰球队办公室的楼顶。不过这一举一动已经被楼内的监视系统拍下来了，进去后免不了一场恶战。一路上战斗并不太困难，只有在电梯井那里需要注意，先扔颗手雷干掉伏兵再下去。见到 Ashvilli 射他一枪让其坠楼，随后对方援兵杀到，别恋战赶紧跳伞，这里尽量降落到 Timur 驾驶的卡车上或者卡车附近，如果降落地点太远他会丢下你一人独自逃离，而你还要再跟警察们周旋一番才能完成任务。

Mission 22 In The Crosshairs—Bulgarin 任务

完成时间	4：30
玩家伤害	40%
爆头数	10
命中率	60%
特殊要求	4 枪干掉 4 名狙击手

看起来 Bulgarin 对钻石的事情也异常关心，在他的一再追问下，Luis 只好告诉他钻石是从一个厨师那里买的。接着 Bulgarin 让 Luis 去一个地方给 Timur 作掩护。到达后 Luis 会和 Bulgarin 电话联系，并在对方示意下打开了角落的一个盒子，里面竟然是那个厨师的人头。原来 Bulgarin 认为是这个厨师把他的钻石偷走了拿来倒卖，而 Luis 和 Tony 则是同伙，Bulgarin 打算除掉他们。

接下来先是一场狙击战，四个方向有四个阻击手埋伏，并且只有在开枪的时候在雷达上会有显示。干掉狙击手之后会有大批敌人出现，还有直升机助战。这时已经没法原路返回，只能杀出一条血路了。突围之后 Luis 接到 Bulgarin 的电话，Bulgarin 扬言不会就此罢休。

Mission 23 For The Man Who Has Everything—Yusuf 任务

完成时间	4：20
玩家伤害	50%
摧毁敌机数	8
特殊要求	直升机扫射的时候，趴在车顶躲过即可（有慢动作特写）

Yusuf 要弄的东西总是很夸张，这回他让 Luis 去帮他偷一节城铁。Luis 前往指定的位置等待火车，火车经过的时候跳下去会落在车厢上。此时主角处于四星通缉状态，沿途的警察以及前来的直升机会毫不客气地向 Luis 开火。Luis 在重重包围中一边还击一边向前挪动。当主角最终前进到车头时进入剧情，等 Luis 松开车厢间的连接时，Yusuf 驾运输直升机赶到，将其吊走，Luis 会一直扒在车厢后部直到一个小棒球场才被放下。完成这个任务后 Yusuf 会把他的那辆车送给 Luis。

Mission 24 Ladies Half—Price 任务

完成时间	3：55
特殊要求	7 秒内甩掉扒船的人

Tony 决定用钻石去赎回 Gracie。出发前 Luis 在门口又一次碰到了 Roman 和 Brucie，并让门卫给他们放行。路上 Luis 与 Tony 有了分歧，因为 Luis 认为应该把钻石交给 Bulgarin 以免除不必要的麻烦。但是 Tony 显然更惧怕 Rocco，如果不赶快把他妹妹赎回来自己就要玩完了。最后 Luis 还是听从了老板 Tony 的。

到达指定地点后，Luis 终于跟 Niko 正式见面了，并且顺利换回 Gracie。但这时 Bulgarin 带领大批手下前来抢钻石，Luis 和 Tony 带着 Gracie 赶紧上船打算逃离，但是一名 Bulgarin 的手下扑到了船上，想办法把他甩掉后前往指定地点本关结束。

Mission 25 Party's Over—Tony 任务

完成时间	4：30
玩家伤害	90%
爆头数	25
命中率	70%
摧毁敌车数	4

Luis 被 Rocco 约到中央公园的厕所，说是有事商量，同时在场的还有 Bulgarin 的手下 Vince。还记得这个厕所么？当年 Niko 也是在这里追杀那个 Ray 的手下的。原来 Bulgarin 已将所有钻石相关的事情向 Ancelottis 家族的老大 Mr. Ancelotti 全盘托出，并希望 Ancelotti 能把给他制造麻烦的人交出来。自然，光是女儿 Gracie 被绑架就已经让 Mr. Ancelotti 大为光火了，再加上之前 Luis 和 Tony 大闹唐人街，让他跟华人帮派之间的关系越来越紧张。这下 Luis 跟 Tony 的麻烦可真是一发不可收拾了，但是 Rocco 告诉 Luis 只要交出两人中的一个就可以，希望 Luis 能帮他干掉 Tony。

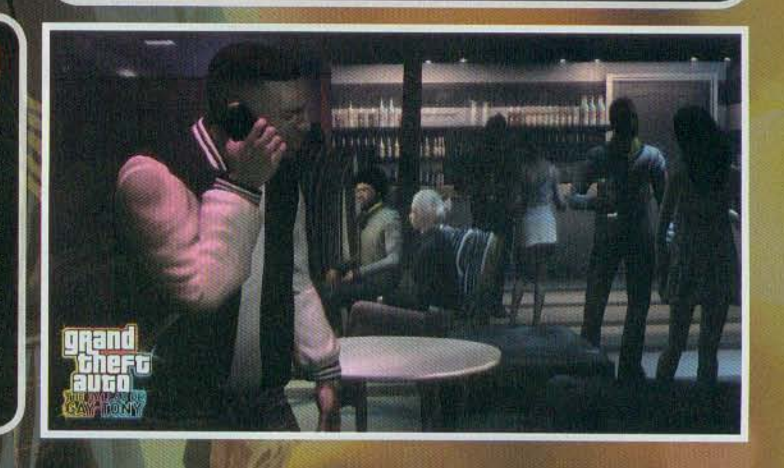
Luis 到达 Maisonette 9 的时候，Rocco 和 Vince 已经到了。Luis 拿着 Rocco 给他的手枪并没有杀死 Tony，而是一枪崩了 Vince。就在他要继续向 Rocco 开枪的时候被 Tony 拦住了，要是把这个跟诸多帮派有瓜葛的人干掉会惹上更大的麻烦。不一会，Bulgarin 的大批人马杀进俱乐部，我方身处二楼，拥有地形优势，只要不轻易露头并不会受到太大伤害，不过要多留意从楼梯处冲上来的敌人。将冲进店内的杀手们清光后门口已被包围，把围在门口的人都干掉即可过关，这里可以尽量借助引爆汽车来增加伤害。枪战之后，Tony 愤怒地告诉 Luis 他要离开这个城市。

Mission 26 Departure Time—Tony 任务

完成时间	10：00
玩家伤害	50%
爆头数	25
命中率	70%

Luis 来到 Tony 的公寓时，他正在收拾行李准备拍屁股走人，Luis 将其劝住并打算将 Bulgarin 彻底击垮。他们得到情报，Bulgarin 的经济命脉，也就是毒品都存放在那座废弃的游乐场，两人立刻驱车前往。到达后 Luis 支开 Tony，打算自己搞定一切。这场战斗敌方人数众多，而且装备精良，不过有很多可利用的掩体和易爆物品，尽量稳扎稳打，多利用各种有利条件。另外，Bulgarin 的毒品在雷达上以绿色圆点表示，都是些卡通人偶，别忘了全部销毁。把所有毒品都报销之后 Timur 出现，在干掉他之前能从他口中得知 Bulgarin 已经去机场了，飞机两小时后起飞，骑上路边的摩托向机场飞奔吧。

路上 Luis 向 Yusuf 请求了支援，还没走多远敌人的阻击就已经开始了，而 Yusuf 也开着武装直升机赶到。一路上只要专心驾车即可，拦路的家伙都会被 Yusuf 收拾掉的。到达机场后，Bulgarin 的飞机已经在滑行了，追上后 Luis 跃进飞机，而飞机也飞离地面。收拾掉守卫后，Bulgarin 拿着一颗手雷出现，并叫嚣着要和 Luis 同归于尽，Luis 想也没想扣下了扳机，手雷炸毁了飞机的前半截，Luis 从从缺口处纵身跃出，打开伞包（这段在天空中除了能欣赏很棒的自由城全景以外，配乐也极赞！）。到达公园后与 Tony 汇合，又一篇自由城的传奇画上了句号。



卷首特稿
特别企划
典藏攻略
至尊年鉴
极限研究
软组织



支线任务

路边陌生人

人物名 Arnaud

完成 practice swing 和 Chinese take out 两个任务后这个哥们就会出现了，而且会出现两次，第一次会在时代广场附近的路边，Luis 靠近的时候他会略带猥琐地来借火。接着会开始大赞各种马杀鸡服务，最后会请求 Luis 让他搭个便车送他去唐人街的一家按摩中心。目的地在一个小巷里，不过玩家们就别指望能享受马杀鸡了，那个门只有 Arnaud 能进得去……

第二次他会出现在 Bohan 区，地图上虽然标的很清楚，不过这小子被揍了个半死倒在一个垃圾堆旁，不仔细看还真不太容易发现。看来这小子马杀鸡没享受成，反而被摆了一道，自己的东西还被抢了，于是他再次拜托 Luis 帮他解决这个麻烦。根据他的指示找到目标，然后就追着目标跑吧，在一个收费站前目标人物会下车逃跑，上前把他干掉拿回 Arnaud 要的东西就快逃吧，这时候警察已经围上来了。逃脱追捕后把他送回家，算是彻底跟这个麻烦的家伙说拜拜了。

人物名 Margot

完成 Bang Bang 任务后 Margot 就会出现了，说起来她并不算是陌生人，从对话中得知她其实是 Luis 的前任女友。她也会出现两次，第一次就在 Hercules 俱乐部附近，她会一脸沮丧地坐在一个门口，看到 Luis 来了会立刻上前对话。对话中她告诉 Luis 自己吃了很多药，并且这时她已经显得开始神志不清了。Luis 赶紧把她弄上车送她去医院，一路上 Luis 还会不断跟她说话让她保持清醒，送到医院后任务完成。

第二次她会出现在 Fishmarket South 附近，也就是 Niko 与那个腐败警察某次见面的地点的一个建筑物的上面。很明显她打算再次轻生，手里还拿着一封信，她告诉 Luis 里面写着 Luis 是一个怎样的负心汉之类的内容，威胁 Luis 如果不娶她就跳下去。Luis 打算先劝其放弃跳楼，结果刚往前迈了一步她还真的跳下去了。Luis 立刻变成全民公敌，不仅会惹上警察，周围的路人也会攻击 Luis，赶紧逃吧，顺利逃脱后任务就完成了。

人物名 Daisy

完成 Caught With Your Pants Down 任务后，Daisy 会出现在 Maisonette 9 的吧台前。她会拜托 Luis 帮她寻找自己的男友。在她的指引下会找好几个地方，都不见其男友的踪影。最后，两人在时代广场找到了那个男人，但是想不到的是，那个家伙把一段自己跟 Daisy 云雨的画面直接在时代广场的大屏幕上播放了，看来积怨很深啊……看完这段"艳照门"，任务结束，相信以后也不会再遇到 Daisy 了吧。



夜店管理

这个任务比较有意思，每天晚上 21 点到第二天早上 6 点这段时间前往 Maisonette 9，进入门上标记着 Management Only 的房间，按下 LB 键即可拿到新的任务，Luis 也会换上比较帅气的衣服。不过说白了就是看场子，在指定的几个点查看店内有什么异常，如果遇到醉汉或者卖迷幻药的小贩，走上前去把他扔出夜店就可以了。在这个任务中会遇到一些突发情况，比如帮 Tony 的"生意伙伴"（谁知到是男朋友还是真的生意伙伴）摆脱记者的纠缠，甚至是跑腿买宵夜……当然了，有时候会被监控室的辣妹喊去，不过是去快活还是去挨骂就看她的心情啦。



毒品战争

这个系列任务在完成 Corner Kids 任务后便会开启，在地图上会以小药丸的图标显示，会在地图上很多位置出现。主要模式就是跟两个发小前往指定地点去抢货，难度主要是在逃亡过程中，逃跑的方式会根据具体任务有所不同，开车或者开船，有时候还会用到直升机。最终目标就是要垄断整个自由城的毒品交易，完成 25 个之后可解开成就 Snow Queen。

游戏奖励

奖励	条件
.44	完成 10 个毒品战争
Advanced MG	完成 20 个毒品战争
Explosive Shotgun	完成 30 个毒品战争
Sticky Bombs	完成 40 个毒品战争
Gold SMG	完成 50 个毒品战争
Parachute	完成 15 个特技跳伞任务
NOOSE APC	杀死 50 只海鸥
Remove ammo cap	游戏达成 100% 完成度
Golden Buzzard	完成游戏后可在 Booth Tunnel 找到金色的 Buzzard 武装直升机
Yellow Super Drop Diamond	完成游戏后在 Yusef 的公寓外找到

游戏秘籍

号码	效果
468-555-0100	改变天气状况
362-555-0100	体力与防弹衣全满
482-555-0100	体力与防弹衣全满并获得弹药
359-555-7272	获得降落伞
267-555-0150	提升通缉星级
267-555-0100	降低通缉星级
486-555-2526	狙击枪有爆炸效果
276-555-2666	拳击带有爆炸效果
625-555-0200	获得 Akuma
272-555-8265	获得 APC
359-555-2899	获得 Buzzard
938-555-0150	获得 Floater
359-555-0100	获得 Annihilator
227-555-9666	获得 Bullet GT
227-555-0142	获得 Cognoscenti
227-555-0175	获得 Comet
938-555-0100	获得 Jetmax
625-555-0100	获得 NRG-900
625-555-0150	获得 Sanchez
227-555-0168	获得 Super GT
227-555-0147	获得 Turismo
227-555-0100	获得 FIB Buffalo
625-555-3273	获得 Vader
486-555-0100	获得重武器套装
486-555-0150	获得轻武器套装

Alderney

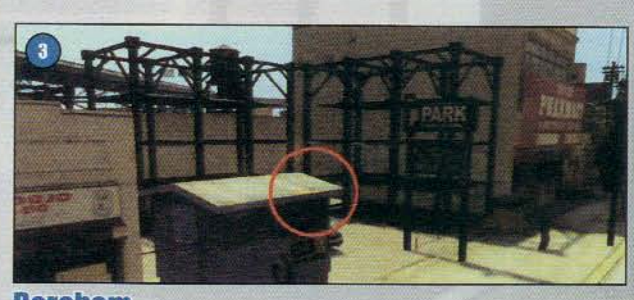
Westdyke

在岸边几块大石头中相对个头中等的一块上面，附近有一些人在"锻炼身体"。



Leftwood

同样在海边，但是不那么靠近海，这处建筑与这堆石头交界的地方。



Berchem

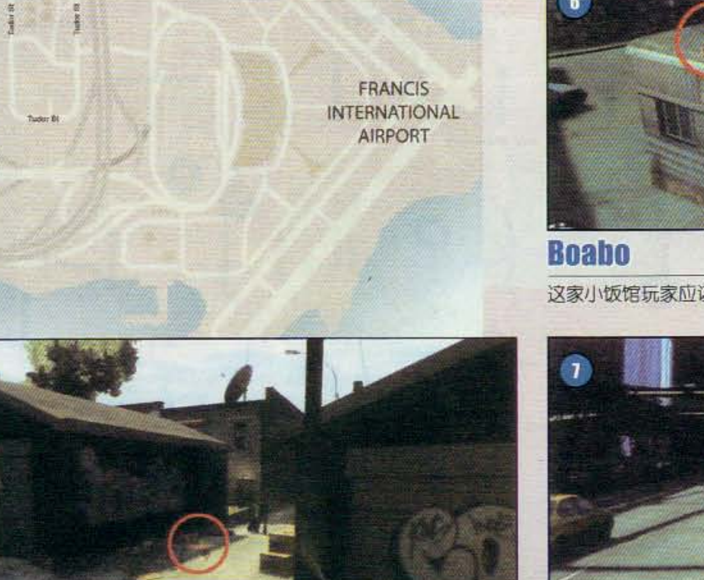
在路边这个24小时停车场的门房屋顶上。



Acter Industrial Park

注意地上的一些铁管，路基和路沿可能会挡住玩家的实现，转视角看看。

Bohan





Industrial

注意路边建筑工地的围墙，海鸥就在墙沿上。

Charge Island

在这个 East Borough Bridge 桥上，注意路边的防护栏。

Steinway

这个位置有点不太好找，注意这些建筑之间，海鸥躲在地面。



Meadows Park

公园中央棒球场的地面上，位置很大，鸽子不是很显眼。

Meadows Park

公园喷水池的池边，沿着水池走就能找到。

Boabo

这家小饭馆玩家应该很熟悉，海鸥躲在房顶。注意周围可能有警察。

Hove Beach

在 Broker Bridge 大桥的护栏上，靠北边。这里也很容易引来警察。

Algonquin



Northwood

就在路边这个大水泥墩子上，再显眼不过了。

Northwood

建筑侧面逃生梯上，注意从小路走过去看看。



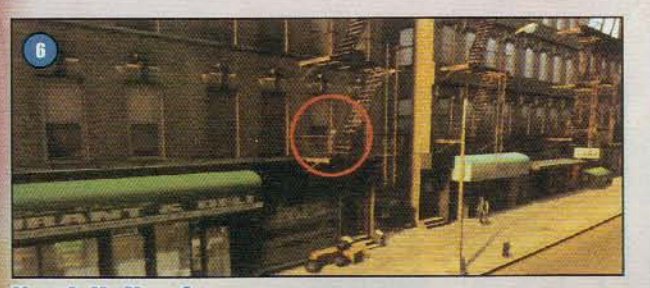
Northwood

就在小区的儿童游乐园里，其实也就这么几个可供攀爬的东西。



North Holland

城铁的轨道旁，玩家应该从这里路过很多次了吧？



North Holland

海鸥就在路边，注意图上那个绿色招牌可以帮助你识别位置。



North Holland

这栋建筑的逃生梯是在路面这一边的，鸽子就在最低的那一阶上。



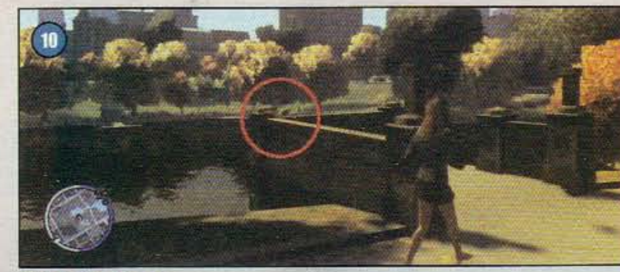
Middle Park

在中央公园的东北角入口附近墙根的草皮上。



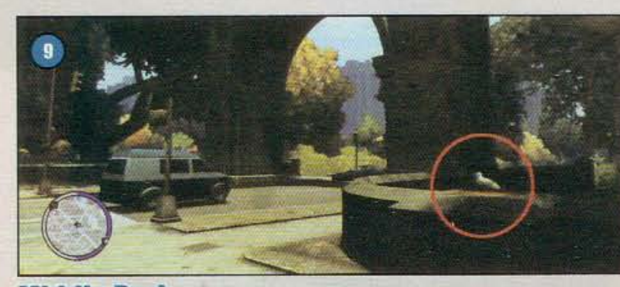
Varsity Heights

在这栋双塔型建筑中间，站在路面上就能看到鸽子的位置。



Middle Park

在中央公园西面中间小路的入口处，就在路边。注意这里巡警很多。



Middle Park

在中央公园里面那个小湖的南头，岸边楼梯高处的扶手旁边。



Middle Park East

在海港边的路面上，走下阶梯往左边看就能看到。



Middle Park West

在路边可以看到标记着“Conjoined Twins”的广告牌，看看左下角。注意附近的巡警

Middle Park West

海鸥就在路肩的防护墙上，注意这附近的巡警。

Star Junction

在这栋古怪建筑的屋顶边缘，注意这附近的警察超多，准备好跑路吧。

Star Junction

走到这个小广场里，在花坛的边缘，附近有一些供人们歇脚的长凳。





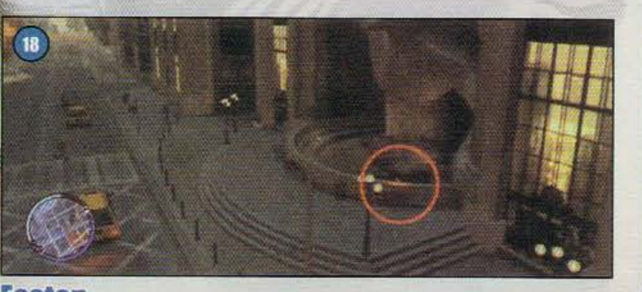
Westminster

就在 Hercules 俱乐部旁边，这位置再熟悉不过了吧？



Westminster

看到墙上"Save-A- ent"的标记了么？就在旁边的小巷子里。



Easton

这个地方太好找了，记得上次也在这里抓过海鸥？



Presidents City

在连接 Algonquin 和 Colony 岛的桥上，注意栏杆旁。



Colony Island

在一个船坞附近的空地上，周围有一些粗大的水泥管。



Colony Island

在河边废弃医院旁边的草地上，注意多留意地面。



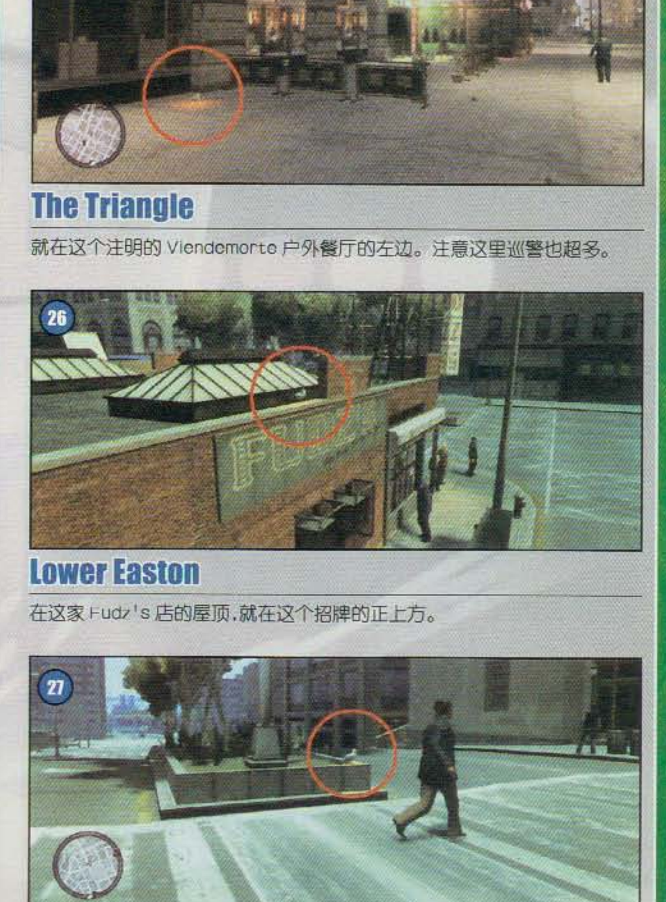
The Meat Quarter

这里有家 Ron Oil 加油站，海鸥就在旁边的路沿上。注意这里有巡警。



The Triangle

就在帝国大厦的楼顶，注意东边围墙上的海鸥。



The Triangle

和前一只海鸥一样，都在帝国大厦上，只不过要走到另一边。

The Triangle

就在这个注明的 Viendomorte 户外餐厅的左边。注意这里巡警也超多。

Lower Easton

在这家 Fudz's 店的屋顶，就在这个招牌的正上方。

Suffolk

人行横道旁花坛的边缘，实际上经常开车路过这里也会看到。



Little Italy
这两家餐厅大家也应该很熟悉，不过在这里开枪也很容易引来警察。

Chinatown
街角处这家商店的顶棚边缘，站在路口很容易击中海鸥。

Chinatown
路边这间破破烂烂的小屋子，海鸥就在屋顶。注意附近的巡警。

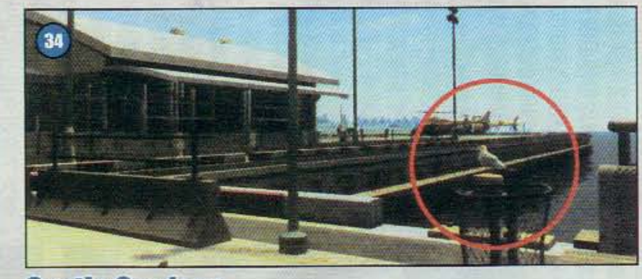
Chinatown
这家一直在装修中餐厅二楼，靠在外墙的脚手架上。



Chinatown
这个路边有个巴士站，附近有一些杂物堆积，注意留心路沿。



Fishmarket South
这个在海边的建筑，走到靠海的一边，在一个楼梯的扶手上。



Castle Gardens
同样是在海边，注意路边的垃圾篓，海鸥就在旁边的水泥墩上。



Castle Gardens
路边的这个小公园，翻过栏杆就能看到草地上的海鸥。

The Exchange
这个建筑上有两个醒目的荧光灯，在下方的"EE"标志处能发现海鸥。

Castle Garden City
又来到了海边，就在码头旁边的的路边上。

The Exchange
该处是一个停车场，海鸥在停车场遮阳棚的顶上。



Happiness Island
这是欢乐女神岛上惟一的海鸥，就在西北方的停船处。



软组织

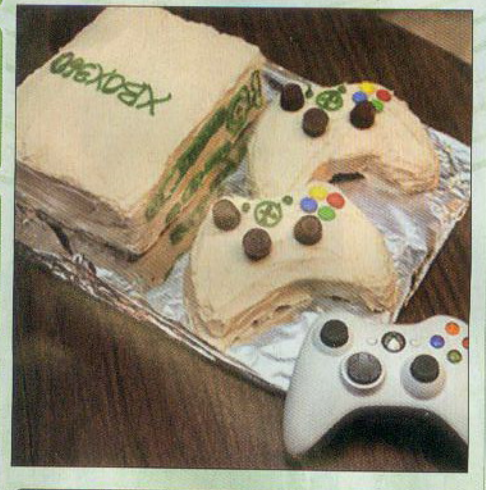
主持人：晴天

每到临近年末，X360玩家讨论得最多的莫过于“秋季更新”和大作狂潮了，而今年除了以上两个固定话题外，“BAN机”也再次引起了很多国内玩家的关注，因为这次涉及的不再仅仅是登陆 Xbox LIVE 的玩家，就连坚持单机道路的玩家也不能幸免。在这里晴天特别提醒大家，新一轮的“BAN机”其实和硬盘本身并没有任何关系，只要平时在游戏时注意不要让主机连接网络就可以了。

读编交流 COMMUNITY

今天正好走过书报亭看到《X360玩家专门志》Vol.8就买了，内容很精彩，于是想买之前的7本，不知道能否通过官方购买用支付宝付款呢？或者通过小编个人购买也可以，书卖完了买pdf也行啊！［Jaxx Jin］

如果你错过了之前的期刊，你可以前往levelup的书刊专区（http://asp.levelup.cn/book/）挑选你所需要的杂志，该功能支持使用支付宝付款。



硬件 HARDWARE

①我是今年八月份买的日版双65纳米X360，之前上过一段时间的Xbox LIVE，也用点数买过一些东西，但一直没有提示“被BAN”。是不是我现在玩游戏最好不要插网线呢？听说刷过机的X360只要上过Xbox LIVE，微软都会有记录，现在再联网基本上就会被BAN和失去硬盘功能，是不是真的啊？②如果进行X360系统更新的话，是不是最好下载离线更新包更新，而不要用D版游戏盘的更新程序呢？［威钰］

①在微软的新一轮“BAN机行动”中，官方是否会在服务器端记录改机玩家的信息暂时还不得而知，但从大多数被BAN玩家反馈的情况来看，近期已经改机的玩家任何时候都不要连接网线，否则就会永远失去硬盘安装等相关功能。②不推荐使用离线更新包。最好的升级方法自然是联上Xbox LIVE升级，如果担心被BAN的话就没有办法了。其实秋季更新增加的功能对于单机玩家来说没有意义，因此没必要太在意。

我以前一直借朋友的港版X360玩游戏，但是最近想自己购买一台港版双65纳米的机器，所以想知道我以前在朋友机器硬盘上玩的设定档和游戏存档，如何才能复制到我自己新买的机器硬盘里呢？［付晨雷］

要在主机之间转移玩家帐号和游戏存档必须分开操作。首先在你朋友的X360上用你的帐号登陆一次Xbox LIVE和服务器同步设定档信息（只要能够访问卖场即可），然后用新购买的X360登陆Xbox LIVE选择“恢复玩家账号”并输入你的相关信息，即可从服务器上恢复你的账号和设定档。X360的游戏存档目前只能使用X360的专用记忆卡拷贝才能转移到新的主机上，但需要注意游戏存档是和你游戏时的账号绑定的，且只有在已经恢复对应玩家账号的情况下才能复制并使用存档。

前不久入手了一台港版双65纳米的X360，但由于某些原因一直只是用原配的无线手柄玩一些单机游戏。最近迷上了《街头霸王Ⅳ》，发现原配的无线手柄不好搓招，于是想购入一个专用的格斗手柄，但却被告知手柄的X360版只有有线版，PS3版的才是无线……我在网上找了半天，发现相关商品都没有详细的介绍，于是想问一下小编到底这种X360专用的主题格斗手柄有没有无线版呢？顺便再介绍一下使用心得吧！［ziwing li］

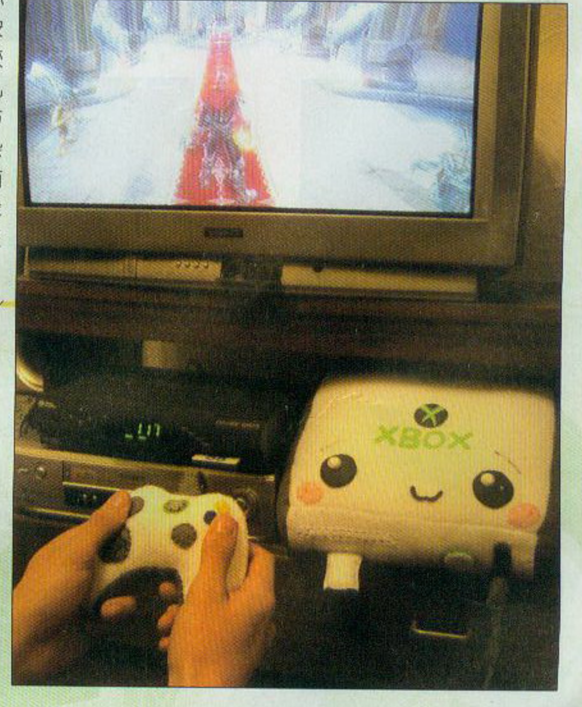
X360的“《街头霸王Ⅳ》主题格斗手柄”的确只有有线版，目前售价大约在300元左右。而当初本作发售时小编们也体验过这款手柄，它的整体大小略大于普通的X360手柄，如果你的手不够大可能操作起来会有些困难，而按键为了更适合格斗游戏也进行过调整，比较出色的地方是手柄的十字键容错性很好，几乎不用担心搓招时因为稍微按偏而与邻接方向同时发生作用的情况，使发动一些很复杂的连招变得更加容易。不过这款手柄同样有做工稍显粗糙的瑕疵，接口和导航键的边缘往往会看到比较明显的痕迹，但并不影响正常的使用。

我的X360是08年2月份买的单65纳米机器，平时因为比较忙，一般都是一个月玩一次，每次时间约为2～3小时，不过从上个月开始在玩的过程中偶尔会有死机现象，用手柄无法退回到登陆界面，最后只能按主机上的电源键关机，而且有几次三红灯后，重启往往又能进入游戏。请问这是三红的前兆吗？另外我的机器是香港行货，改过机但发票找不到了，请问这种情况还能回港返修吗？在国内有什么维修方法？②目前去香港买X360的话，请问推荐到什么地方买？除了丰泽还有其他的吗？③香港双65纳米的X360大概什么价格？？［炒饭］

①偶尔出现的死机或三红灯现象的确是“三红”的前兆，如果你已经改过机，但只要保证主机面板后方的“固保贴纸”没有破损，都可以拨打香港微软的客服电话（固话拨打00852-800964215，手机拨打1259300852800964215）来确认送修的具体方案。当然目前国内的部分电玩店也提供“三红”的维修服务，收费大约在500元左右，不过从主机的长期使用出发，还是建议你选择官方售后服务比较好。②X360在香港的大多数百货公司或专营数码产品的商店都有出售，比较常见的丰泽、百老汇在尖沙咀、铜锣湾、旺角等商业区都能找到。③双65纳米X360目前香港地区全面缺货，在个别有货源（Arcade版）的商店售价可能会在2000港币（折合约人民币1800元）左右浮动。

①请问网上卖的X360连发手柄是组装还是原装改的呢？质量有保障吗？②我的X360内置内存不断地在减少，一开始有400多MB，现在就已经只剩下19MB了，我平时只用它来存档，没理由会减少得这么快吧，买回来还不够半年呢，这是为什么啊？［黄骏星］

①目前网上出售的X360连发手柄都是各周边厂商自行生产的，并不存在通过原装手柄改装的情况，所以质量自然也参差不齐，在购买前一定要谨慎。②如果你只是拿X360的内置记忆体来保存游戏存档，可以进入系统的“系统设置”→“存储”来确认不同游戏存档的大小，看是否有容量异常减



少的情况。另外由于X360不同游戏的存档数据算法不同，部分游戏会根据玩家实际的存档数量来计算，部分游戏则会直接根据游戏最大的存档数量一次性占据较大的储存空间，这也有可能是容量减少过快的原因之一。

我在今年9月份入手一台日版双65纳米X360（4月22号生产，5月改机，建兴光驱），卖家当时说刷的是IX1.6，玩《NBA 2K10》与《猎天使魔女》都没问题，但是放入《使命召唤 现代战争2》还是显示为播放DVD。之后我按照网上的解决方法，将IX1.6引导盘放进光驱，果然顺利进入了游戏，同时系统提示要进行更新，但没想到一直更新和重启了十多次还是没有完成，最后我索性取消更新返回系统界面，结果发现我的人偶不见了（账号是自动登入），想重新创建只能连接Xbxo LIVE下载系统更新。①请问如何能在不连网的情况下，恢复我的人偶设定功能呢？②如果我的机器已经刷好IX1.6，那为什么放入引导盘之前无法识别《使命召唤 现代战争2》呢？③Wave4引导盘和IX1.61引导盘是一回事吗？ [zyyazsr2008]

①使用《使命召唤 现代战争2》游戏光盘自带的更新程序，在最后一步系统会尝试连接网络同步玩家的人偶设定，此时如果你是为了防止被BAN而没有连接网线，那么更新程序就会因为无法完成最后的步骤而陷入一个死循环，强制取消后便会出现无法正确显示人偶的情况，目前可以下载官方最新的离线更新包来解决。②由于游戏启用了Wave4的新光盘加密方式，所以不支持该加密模式的IX1.6光驱固件在正常情况下无法读取游戏，必须使用引导盘。③目前很多玩家口中所说的“1.61引导盘”和“Wave4引导盘”，其实都是指配合光驱固件IX1.6使用的引导盘，它所起的作用是激活光驱固件IX1.61读取“Wave4加密光盘”的功能。

①X360双65纳米港版120GB精英版可以玩正版的Xbox游戏吗？需不需要自己改硬盘？现在的港版120GB精英版价格大约是多少？②目前我有一块自己改的120GB硬盘，把它用在新的主机上会被BAN吗？ [张黎明]

①所有的X360都可以兼容大部分正版Xbox游戏，但前提是你必须将主机的系统升级至最新版本，而没有网络条件的玩家也可以从以下地址下载官方提供的更新程序，解压后将“default.xex”刻录到光盘的根目录下，再将光盘放入X360根据提示完成兼容更新即可。目前港版120GB精英版X360官方售价为2369港币，约合人民币2100元。②微软官方只会针对刷光驱等更改主机硬件的行为进行“BAN机”，而像硬盘这类可更换配件并不在此列，只要你自己改装的硬盘能在主机上正常使用就没有任何问题。

兼容程序下载地址：

http://www.xbox.com/en-US/games/backwardscompatibilityredirect.htm

兼容游戏列表：

http://www.xbox.com/zh-HK/games/backwardcompatibilitygameslist.htm



①我的精英版X360是09年9月4号出产的，但为什么主机的内存没有显示呢？听说是有512MB吧？另外我保存记录的时候也没有像早期主机那样询问保存到硬盘，还是存到主机内存的选项，只有硬盘一个可以选择。②我之前的机器是因为被BAN才买了这台新的精英版，所以我想知道被BAN主机里的设定档在新的主机上恢复，会再次被BAN吗？ [九十九夜]

①根据官方公布的主机参数，09年新上市的精英版主机都没有内置记忆体，因此你在保存记录时系统才会只显示硬盘储存一个选项。另外以往老主机在储存游戏记录时，实际显示的也是硬盘和记忆卡两个选项，同样和主机内置的记忆体无关。②凡是从被BAN主机上拷贝的设定档都有可能无法在新主机上直接使用，必须连接Xbox LIVE恢复账号才行，而今后只要你不改机玩正版，是没有被BAN风险的。

软件 SOFTWARE

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的240个隐藏要素现在就剩两个了，一个是Arkham East右上角有一个问号，可是它在地图的外边（黑色部分），怎样才能飞到海上拿呢？另外23个有昆虫雕刻的石板我都拿到了，最后去Securtiy Control Room调查关押夏普院长房间的地面来获得第24个，可是我冲着地面按了半天LB却没有反应？到底是什么回事呢？难道关院长的房间不是老头和一个人偶呆的地方？②挑战第三关SUIVIAL TACTICS时要求滑行飞踢之后倒地追击，但我已经在空中按X滑行过去飞踢，并且倒地之后按了RT+Y，可为什么还是没有拿到徽章呢？ [王硕]

①海上的问号只要面向前方有“W”标记的韦恩产业大厦按住LB扫描即可解开。Securtiy Control Room不是你说的那个仍旧关着老头和人偶的房间，因为拿取第24个石板的房间在完成流程并收集隐藏要素时应该是空无一人的，正确的位置是剧情中小丑女关押夏普院长的房间内部。②挑战SUIVIAL TACTICS第三关的正确做法为先用潜入方法打倒敌人直到只剩一人，之后他会进入恐慌状态，接着使用Sonic Batarange将其引到中间的办公室，站在房顶的玻璃上等他经过时发动落下攻击即可。

《战争机器2 年度版》的潜入关卡怎样触发？为什么我看完多姆妻子死后，主角问多姆是冲入还是潜入时就没有路可以选了……我已经有新的地图，但就是无法触发选路的新关卡，是不是要打通关一次才会出现呢？ [海德拉]

《战争机器2 年度版》中主要收录了此前Xbox LIVE上提供的所有追加下载内容，而你说的“潜入关卡”应该是指被删除的关卡“毁灭之路”（Road to Ruin），要触发它的前提是必须先通关一次，并确认已经安装了Dark Corners地图包。当剧情推进到发现玛丽亚妻子后，马库斯会和多姆打赌，同时会出现选择潜入（Stealth）还是直接冲（Guns Blazing），接下来便是一段20分钟左右的战斗。另外选择这两种方式分别对应两个成就：成功潜入并在找到富兰克林前避开敌人探测，可获得“My Way or the Highway”成就；直接杀过去可获得“Highway to Hell”成就，如果这段剧情你和好友合作完成，还能获得“Two for the Road”的成就。

最近玩《梦幻俱乐部》遇到一个相当棘手的问题，我目前魔璃的HAPPY ENDING已经完成，15点成就也得到了，但为什么魔璃的本名却没有显示出来呢？ [Kage]

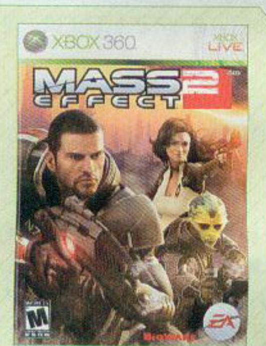
游戏中要得知女性角色的真名除了达成HAPPY ENDING，最重要的一点是要在最后一次“After事件”（即After3）中将女性角色灌醉。由于魔璃本身属于游戏中“喝酒”很在行的角色，所以要想达成目标就要尽快赚钱进入“VIP包厢”，之后多点“ドリンク”和“マグマ”等她喜欢的烈性酒即可，但同时也要注意自身的“饮酒度”，如果在她之前倒下那就前功尽弃了。

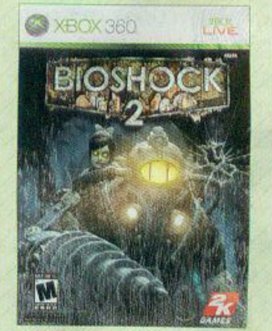
《风流托尼之歌》中我接到TONY的一个任务，内容是去酒吧和一个MM跳舞，可是我弄了半天也不知道应该怎么操作……中途出现“HOLD”的提示时也不知道是到底是按下摇杆还是不操作摇杆，究竟应该怎么完成任务啊？ [顾莳刚]

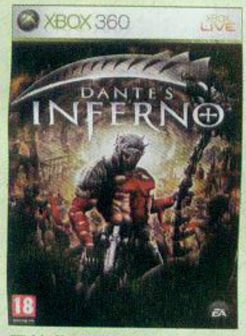
这个任务和游戏的一个成就有关，所以完成起来还是有一定难度，主要看你对节奏的把握。开始跳舞后，你需要先跟着节奏将摇杆推向任意方向，接着出现“HOLD”提示时将摇杆推向任意方向不动，并同时跟着节奏按LT和RT键，反复数次后会进入“按键模式”，最后根据提示顺序按键即可完成舞蹈，并解开“Catch the Bus”的成就，至于接下来会出现什么香艳情节，就留待你在游戏中自己发现吧！（笑）

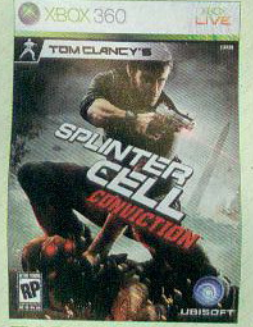





■质量效应 2


■生化奇兵 2


■神曲 地狱篇


■分裂细胞 断罪

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009 年 12 月					
22 日	吉他英雄 范·海伦	Guitar Hero: Van Halen	Activision	音乐	美版
29 日	神界 II 龙裔	Divinity II: Ego Draconis	DTP Entertainment	动作角色扮演	美版
2010 年 1 月					
5 日	黑暗骑士	Darksiders	THQ	动作冒险	美版
13 日	英雄萨姆 初次遭遇 HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版
15 日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作	欧版
21 日	萌萌 2 次大战（略）极端奢华	萌ぇ萌ぇ 2 次大战（略）☆ウルトラデラックス	SystemSoft Alpha	策略	日版
26 日	质量效应 2	Mass Effect 2	EA	角色扮演	美版
28 日	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
2010 年 2 月					
2 日	星际迷航 Online	Star Trek Online	NBGI	在线角色扮演	欧版
5 日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	欧版
9 日	生化奇兵 2	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
9 日	神曲 地狱篇	Dante's Inferno	EA	动作	美版
10 日	争分夺秒	Split/Second	Disney Interactive	竞速	欧版
12 日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	欧版
15 日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
16 日	异形大战铁血战士	Aliens vs. Predator	SEGA	动作	美版
23 日	失落的星球 2	Lost Planet 2	Capcom	动作射击	美版
23 日	分裂细胞 断罪	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	动作	美版
25 日	英雄不再 英雄们的乐园	HEROES 英雄たちの乐园	MMV	动作	日版
25 日	改变命运 only the power of wil	のーふぇいと！ ~ only the power of will ~	Alchemist	文字冒险	日版
25 日	圣战之翼 II 暗黑小说	エスプガルーダ II ブラックレーベル	Cave	射击	日版
2010 年 3 月					
2 日	战地 恶人连 2	Battlefield: Bad Company 2	EA	主视角射击	美版
2 日	美国职业棒球大联盟 2K10	Major League Baseball 2K10	2K Sports	体育	美版
9 日	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	美版
16 日	最高指挥官 2	Supreme Commander 2	Square Enix	即时战略	美版
19 日	泰坦之战	Clash of the Titans	NBGI	动作冒险	美版
23 日	正当防卫 2	Just Cause 2	Square Enix	动作冒险	美版
2010 年 4 月					
27 日	荒野大救赎	Red Dead Redemption	Rockstar Games	动作射击	美版
2010 年 5 月					
11 日	波斯王子 遗忘之砂	Prince of Persia: The Forgotten Sands	Ubisoft	动作	美版
其他期待游戏					
2010 年内	丧尸围城 2	Dead Rising 2	Capcom	动作冒险	美版
2010 年内	马克斯·佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版



ISBN 978-7-88618-197-9
9 787886 181979
本手册随盘附赠不能单独销售
Xbox360专辑光盘定价：28元